SOFT WORLD

MONTHLY

軟體世界 雜誌

25

1991年4月號

Professional Magazine for IBM PC Games

三國志霸主之位岌岌可危?!

Y.M.J.親自執筆——
拯救地球攻略(一)

空戰奇兵避彈法

風神傳承攻略

銀河飛將速成班

● 全國唯一PC休閒軟體專業雜誌 ● 中華民國78年4月8日創刊 ● 每月8日出刊 定價 60元

亞資科技股份有限公司

總 公 司／高雄市三民區民壯路53號
TEL：(07)3848088　FAX：(07)3844537
台北公司／台北市新生南路一段60號2F
TEL：(02)3945225　FAX：(02)3973977
新竹公司／新竹市林森路158巷2號
TEL：(035)218909　FAX：(035)218910
台中公司／台中市洛陽路146號
TEL：(04)3236777　FAX：(04)3230266
台南公司／台南市東區東平路90號
TEL：(06)2746090　FAX：(06)2746091



民國七十一年草創之初，爲了突破代理單一產品的薄弱發展，我們以自創品牌「亞洲電腦」及「亞洲電腦世界」連鎖經營，在國內建立信譽的基礎，面對日新月異的資訊時代：

- ■民國七十六年與ＩＢＭ電腦公司簽署技術授權合約，取得國內首先與ＩＢＭ相容的個人電腦合法製造廠商之一。
- ■七十八年爲因應市場規模及競爭，全力投入32位元先進機種及家庭控制卡、電腦週邊軟體系統等研發設計。
- ■近期在提昇產業升級的宗旨下，與系統整合研發之先進ＡＴ＆Ｔ公司簽定代理銷售合約，期望在資訊業界爲各大產業之升級略盡棉薄之力。

亞資科技公司永遠秉持執著和熱忱的心，與您共創資訊永續的生命。

人　因夢想而偉大

在提昇生活資訊化的過程中
我們也有提昇產品功能技術與更優異之服務品質的希望！

亞洲電腦世界全省經銷商服務網

(台北區)
世　昌(02)351-0819
　　(02)361-3496
來　欣(02)396-5781
舜　偉(02)392-7367
詮　民(02)596-2935
先　登(02)563-5881
捷　宇(02)311-0902
元　亨(02)305-6024
双　和(02)928-5739
三　康(02)957-9281
隆　盈(02)955-2467
捷　宇(02)984-2470
合　泰(02)996-0695
慇科比(02)769-5141
達　訊(03)326-1665
德　智(03)338-5823
李　安(03)425-8000
　　(02)396-7803
台　鴻(035)225-181
理　藝(035)716-753
殷　詮(037)622-068
後　龍(037)728-720
必　昇(038)972-035
栗　特(03)856-9772
泰　統(02)247-4228
前　鋒(03)459-6276
邦　里(03)339-1258

(台中區)
亞　歌(04)252-9526
亞　歌(04)254-8840
中　信(04)220-8628
亞　宸(04)237-3600
明　冠(04)261-7790
神　大(04)226-4213
神　帥(04)226-5635
致　佳(04)338-3137
李　安(047)294-010
世　欣(04)279-3266
致　成(046)671-268
行　家(046)869-751
匯　群(046)238-329
千　訊(047)254-284
佳　信(047)251-555
日　成(049)336-959
中　區(046)621-906
亞　東(046)321-730
開　源(04)327-5222
敏　傑(048)343-968
智　超(04)339-3739

(嘉義區)
盟　統(05)222-2737
台　大(05)224-1686
良　威(05)370-2350
良　偉(05)383-5690
群　達(05)228-9627

(台南區)
早　陽(06)234-4382
傑　登(06)226-8862
先　帥(06)229-3844
亞　迪(06)635-7591
歸　仁(06)230-6434
宏　大(06)622-4816

(高雄區)
信　光
(博愛)(07)321-7147
(鳳山)(07)741-3468
(左營)(07)582-1763
(建國)(07)222-9316
上　正(07)742-1235
林　記(07)251-1963
信　星(07)385-1768
(三多店)(07)722-6064
欣　亞(07)351-5762
翔　鶴(07)711-5968
興　騰(07)222-2270
不二家(07)363-8703
偉　鼎(07)311-6170
宏　大(07)622-4816
上　允(07)802-2638
東　茂(07)661-3326
耀　昇(07)551-1565
環　球(07)211-9313
宏　大(07)622-4816
富　程(07)771-3054
于　氏(07)551-7368
上　欣(07)812-2133
百　可(07)779-6532

(屏東區)
邁　可(08)788-1347
亞洲學苑(08)722-8531
安特買(08)737-4735
艾　迪(08)832-3401
勝　崗(08)775-2225
甲　吉(08)821-1599

(澎湖區)
安　安(06)927-1263

浩刼後的世界，待你來恢復原有的秩序及希望！

浩刼餘生

機　種	IBM PC　XT/AT
記憶體	640K
顯　示	EGA ／ VGA
操　作	鍵盤
類　型	角色扮演
片　數	2片
售　價	150元

注意！你正處在突變狀態中
時間有限可別浪費了！



軟體世界　熱力推薦

西元一九九×年，風光明媚四季如春的美國佛羅里達州因爲大地震的關係，導致核能電廠發生嚴重的連鎖爆炸，佛州也因爲這場浩劫的影響造成地層下陷，成爲一個與世隔絕的孤島，各種通訊設備也因幅射過强而形同廢物。浩劫餘生的人們雖然躲過了死亡，但是因爲强力幅射的影響，各種不正常的突變卻逐漸形成另一波的威脅。

五十年後的佛州雖然逐漸恢復原來的生機，但卻充滿了各式各樣的變種怪物，以及在幅射變種影響下而喪失理性的人們。

而你就是一位面臨變種威脅下的少年，爲了尋找傳說中的夢之泉以阻止自己身體逐漸突變下去，毅然地與你的好友一齊踏上未知的冒險旅程。

浩劫餘生嚴格說來應該是一個頗爲傳統性的角色扮演遊戲。整體的感覺似乎與任天堂上的勇者鬥惡龍系列的玩法有點像。主角都是以圖形代表，在一個廣闊的地圖空間中旅行並獲取情報。當遭遇敵人時則進入戰鬥場景。戰鬥方式是採用平面指令模式。敵人的數量不定，端視當時情況而有所不同，最多有可能達到二十幾人的圍攻場面，但是一次只以三個動畫圖片來代表敵人的種類。敵我武力人數的消長則以文字顯示。若是玩過勇者系列的玩家一定會很快的進入狀況。

本遊戲的另一個特色是武器及裝備都是目前你所熟悉的現代化物品。例如烏茲衝鋒槍、點三八口徑警用手槍、獵槍、M16步槍…等。喜歡現代化武器的玩家們，這次可讓你盡享使用現代化武器的樂趣。不過各種武器皆有不同的適用彈藥以及彈夾，可要好好的搭配喔！另外本遊戲用了極多口語化的現代美語，有心進修的朋友不妨藉本遊戲來看看現在於美國通用的俚語到底是怎麼個樣子。

FOUNTAIN OF DREAMS

★具有自動儲存遊戲進度功能，隨時令你將最新進度儲存起來。★



軟體世界 1991 目錄

行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第8603號

《NEW FILES》

《GAME在燒》

《出槌大法師》

《補習街》

《國內報導》

發行所／軟體世界雜誌社
社址／高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／高雄郵政28之34號信箱
法律顧問／遠東法律事務所 陳錦隆律師
內文打字／長興中文電腦 雷射排版公司
照相打字／佳美電腦照相打字行 創意電腦照相排版公司
製版／聯伸彩色印刷製版公司
印刷所／麗新彩色印刷公司 高雄市三民區安東街61號
製本／信義製本所



4月號 目錄

中華郵政南臺字第 525 號執照登記爲雜誌交寄

《遊戲攻略》

《英雄交響曲》

《百戰天龍一秘技天地》

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
副總編輯兼主編／吳海境
編輯／陳道
美術主編／陳揚隆
美術編輯／呂淑瑛 姚秀娟
廣告企劃／郭美玲
諮詢服務／曾玉琴
編輯支援／王美玲、林淑敏 柯志祥、謝政憲 葉秀娟、劉瑋 張雪容
美術支援／林殷熙、劉信良 牛振鳳、黃文鵬 孫榮隆、李孟花
中打支援／姜慧珍
特約作家／葉明璋、黃啓禎 李永治、吳謙諒 劉伯岳、趙君豪 陳宗甫、董紘甫
駐美特派員／亞佛列德


Rise of the
Dragon™
城市獵人
當黑暗世紀來臨 魔龍將復活
邪惡將常駐人們心靈 死亡成為恩賜
人們害怕他 跪拜在他膝下
只有一人能將他徹底——毀滅
Dynamix®
PART OF THE SIERRA FAMILY

傳說…

西元前3000年，邪惡戰神 Bahumat 相信，只要變換爲龍形，即可消滅所有敵人，使人臣服於他控制之下；雖然無法永生，卻可在黑暗腐敗世紀來臨時再度復甦，重新掌握全世界！

黑暗降臨…

西元2053年，洛杉磯是世界罪犯的大本營，道德淪喪，毒品充斥人心，整條街上到處擠滿飢餓的乞丐，空氣也因污染而混濁不堪，黑暗腐敗時代已降臨！

魔龍復活…

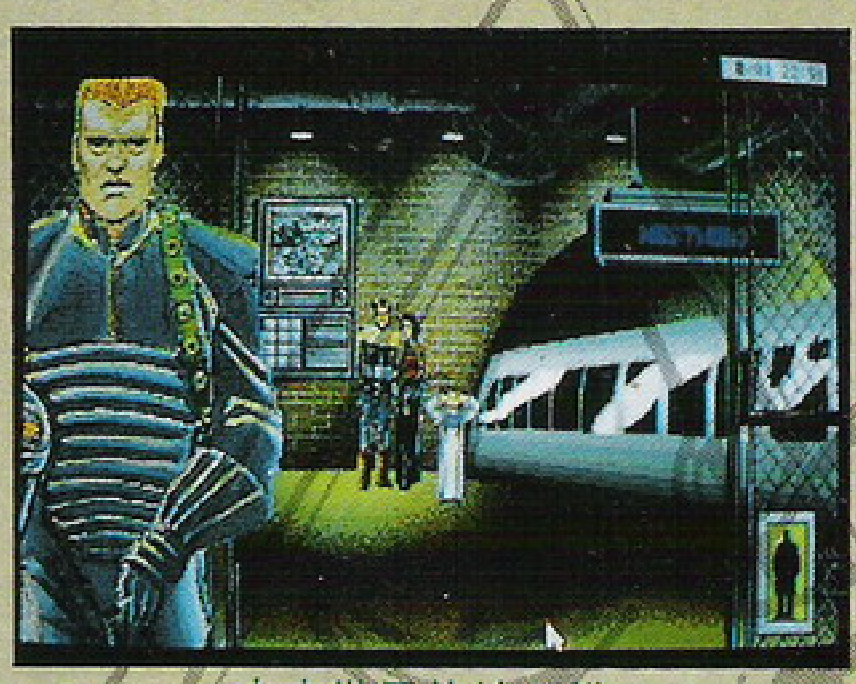
預言終於實現，魔龍逐漸在中國幫派中茁壯，散播邪惡與死亡，準備重新掌握全世界！

* * *

你是洛杉磯最著名的私家偵探，人稱獵人，原本服務於洛杉磯警局，但卻因爲個性豪放不羈而被踢出警局。此次爲了調查市長女兒被殺案，而展開一連串驚心動魄的死亡遊戲。你會是預言中將魔龍徹底殲滅的英雄嗎？



咱們的城市獵人住在此狹窄不堪的地方，眞是有夠可憐！



未來世界的地下鐵，夠帥吧？！

未來科技發達，只要從地圖上選擇目的地就會在很短的時間內將你載達。

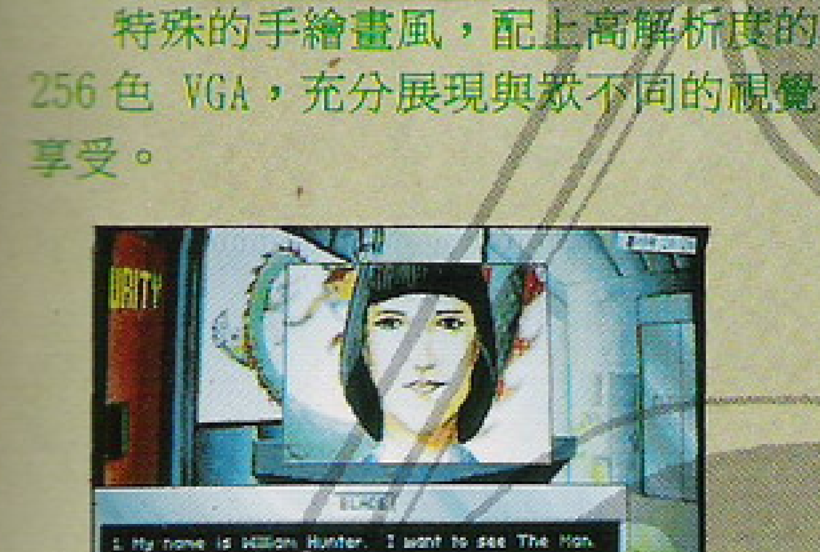


特殊的手繪畫風，配上高解析度的256色 VGA，充分展現與衆不同的視覺享受。

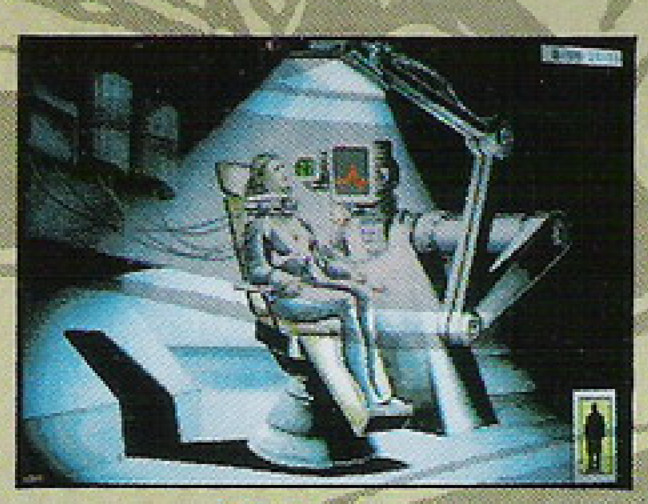
殲滅壞蛋，偷得飛艇直搗黃龍！



魔龍 Bahumat 已控制整個洛杉磯市，除非市長答應他二個要求，否則…



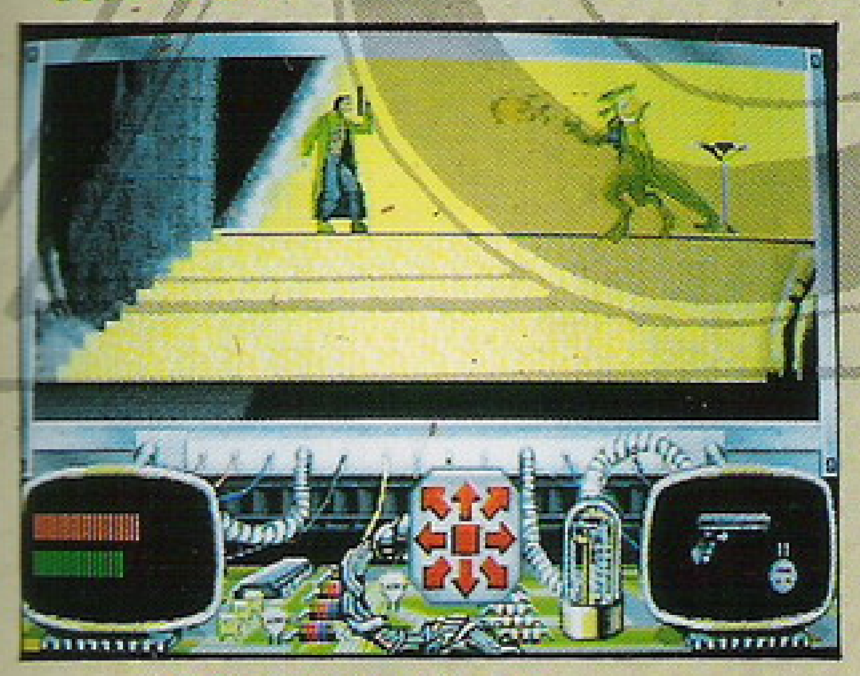
人性化的交談選項，每個人都有其特殊的個性及背景，只要說錯話就玩 完啦！



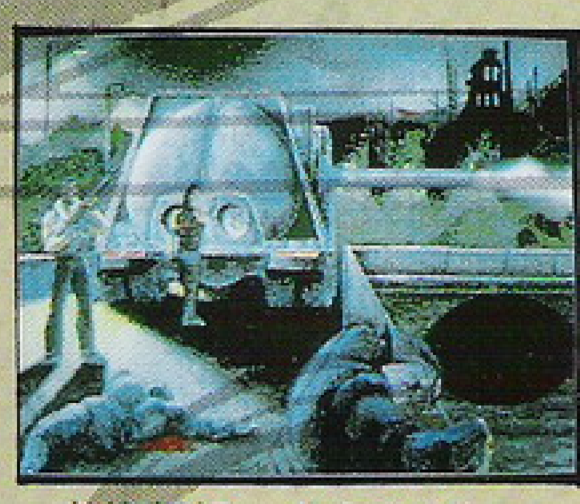
心愛的女朋友被捉，你該如何救她呢？

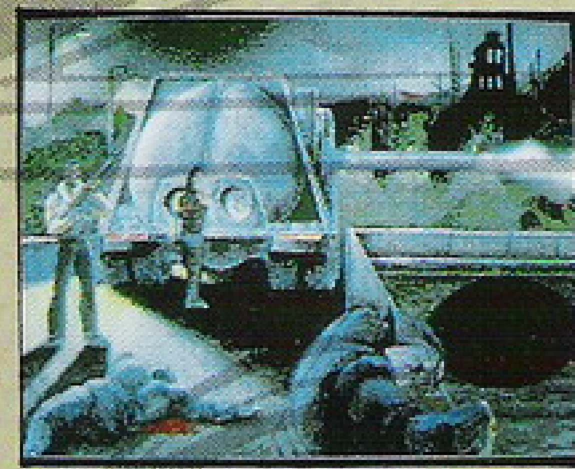


Bahumat 憤怒之下變爲龍形，準備與你一決死戰！



精彩刺激的大決鬥。





魔龍得逞，生靈塗炭。

消滅魔龍，救回女友，洛杉磯市恢復寧靜祥和…The End！

機　種：IBM PC AT	記憶體：640K	顯　示：VGA
操　作：鍵盤／滑鼠／搖桿	類　型：冒險	
片　數：7片(1.2M)	售　價：500元	☆支援魔奇音效卡

DRAGON

傳說中，在 Anrea 的矮人山古堡王室藏有永生的祕密，只要擁有魔法護身符和 Anrea 大君所賜的力量，便可進入矮人山 一探究竟。

圍繞在 Anrea 附近的城鎮在歷代大君的管轄下，逐漸富庶繁榮，然而卻因爲三位野心勃勃的龍王想奪得永生的祕密而挑起戰端，將原本安祥寧靜的國度搞得天翻地覆。於是大王們將護身符撕爲三小片，分散在各地，並施以魔法保護起來，只有透過龍眼才能看到。大君們並定下規則，只要誰先收得三片護身符， 便可成爲Anrea 的新主，進入矮人山。

* * *

這是一個集戰略、角色扮演等遊戲的特色於一身的戰略遊戲。遊戲中有三名龍王，可分別由玩家或電腦扮演來互相抗衡。每個玩者在每回合均可下達命令、施法等動作，而你的最終目標就是打敗其它二名龍王，收齊三片護身符。

遊戲中龍是你最重要的軍隊，但是一開始你只有一隻瘦弱不堪的龍和二十顆未經孵化的龍蛋，因此要想成爲蓋世龍王首先得學會如何孵化龍蛋，並將之培育成驍勇善戰的巨龍。

本遊戲最大的挑戰在於魔法葯品的調配與製造。每個龍王都有自己的一間魔法室，儲存一些魔法物品。你可以利用法術提昇龍的屬性，或增加村落人口以提高稅收，但每樣魔法用於不同的物品上會有不同的正負面影響，而每樣葯品對於各種不同的屬性亦有不同的效用。若調配不當，可能得到負面效果，甚至引起爆炸，因此，正確地調配葯品是致勝的關鍵。

玩本遊戲需要相當大的耐心與冷靜思考力，因爲不論調配魔法葯品或培育巨龍、作戰都需耗費玩家相當多的時間與精力，只要做錯一步，很可能功虧一簣。想當蓋世龍王嗎？先向你自己的智慧挑戰吧！

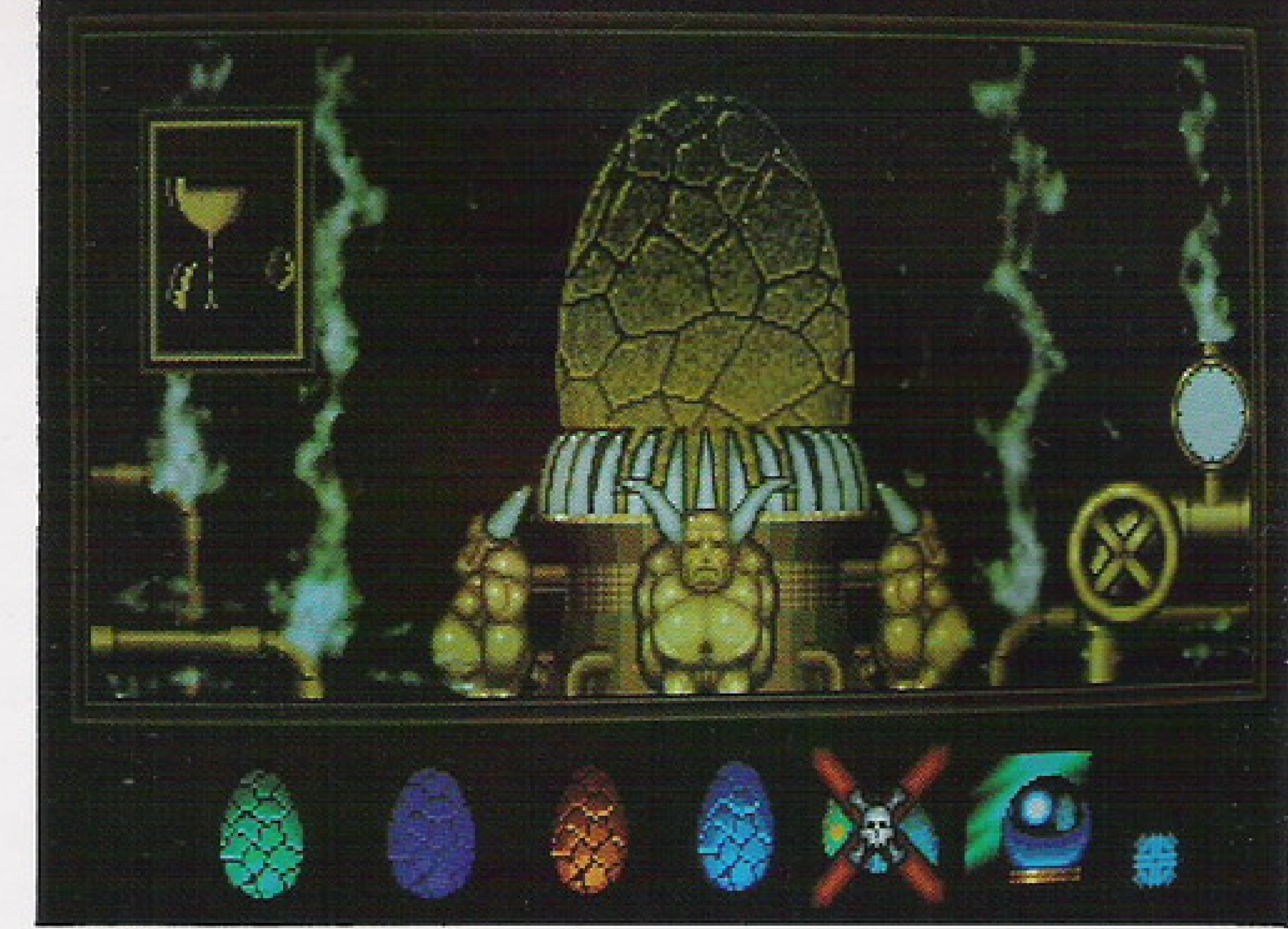
孵龍、養龍、挑起戰禍

只爲了成爲長生不死的一

蓋世龍王



ORD



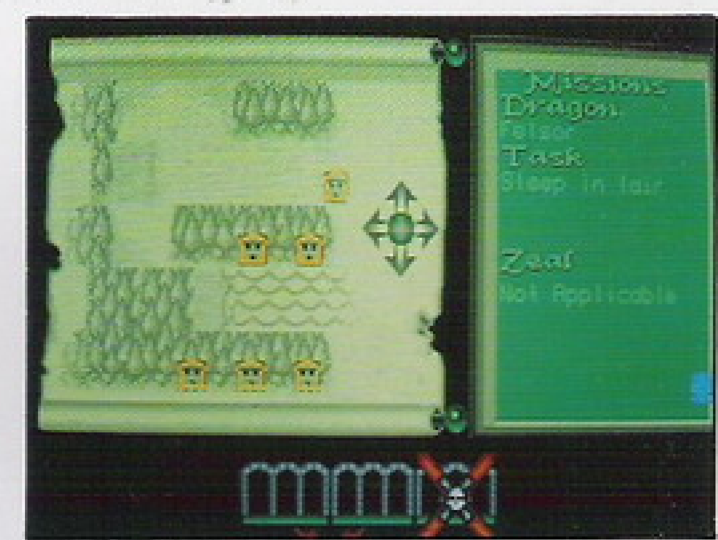
龍蛋可是你的寶貝，耐心的孵育吧！

商人有時會哄抬物價，要小心比較。



派魔龍攻擊村落，並搜索魔法護身符碎片。

魔法室是你研配魔法藥品的重要場所。



詳細分析過地圖後，就可派出魔龍出巡任務。

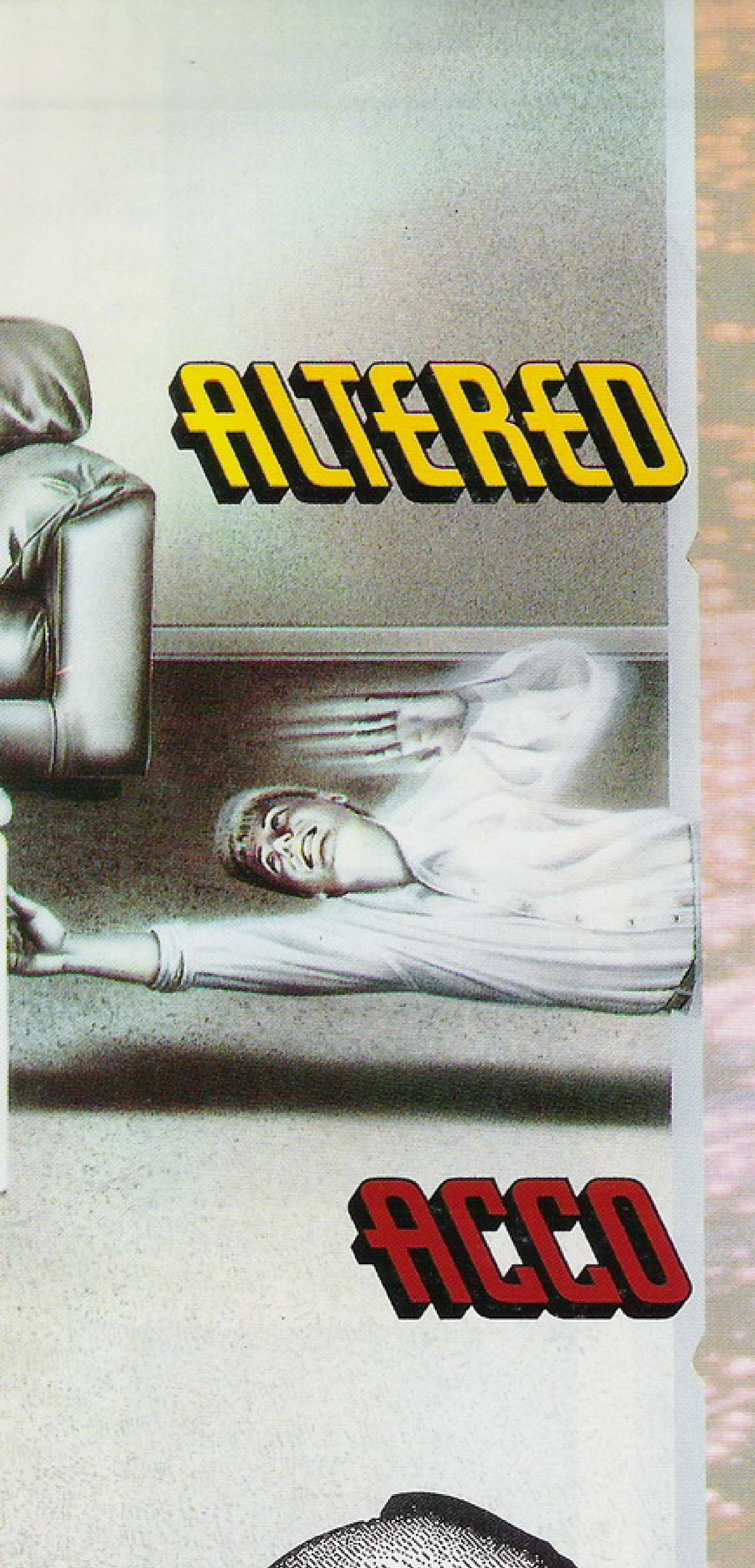
三位龍王各自佔據的城堡



機　種：IBM PC AT
記憶體：640K
顯　示：單色／CGA／EGA／VG
操　作：鍵盤／搖桿
類　型：戰略
片　數：1片(1.2M)
售　價：150元
☆支援魔奇音效卡

蓋世龍王

親愛的 我被



這眞的是一件非常倒霉的事，那天我興沖沖的從老王那兒抱回我那睽別已久的三十一吋電視，並邀請我那親愛的可人兒一起享受精心烹調的爆米花，沒想到當她到房中準備換上那可愛的 Sexy underware ，而我在外面懷報著極度期盼的心打開電視準備欣賞時…你絕對想不到，我竟然被電視吸走了！

還不都是老王換錯了電視給我，否則我那會被那似乎叫作鍾魁的傢伙召喚到這奇奇怪怪的鬼地方。還說要我幫他打敗他的孿生兄弟，找回光之石，以恢復這星球的和平。天啊！你們兄弟鬧政變怎麼把我這眼鏡仔也拖進來，既然你有能力把我吸進這鬼世界，怎麼不自己去敉平他呢？喂喂！你想溜到那裏去？救命啊…！

這個世界還是眞的「有夠」奇怪，有在天空中飛像章魚似的「東東」，好像是浮在天空中的小島，會自己生產鐵具的怪鐵匠，到處蹦蹦跳跳彈簧似的傢伙…。更怪的是，這裏的一切事物幾乎都跟我們的世界不一樣。別以爲你玩SIERRA公司的立體文字冒險遊戲就像過關斬將一般毫不費吹灰之力，就可以簡單的征服這個奇奇怪界。 少年的，別傻了！ACCOLADE公司可不是省油的燈，試試看你就會知道你的幻想力是否眞的足以傲人，是否眞的夠格稱爲冒險遊戲的大師。

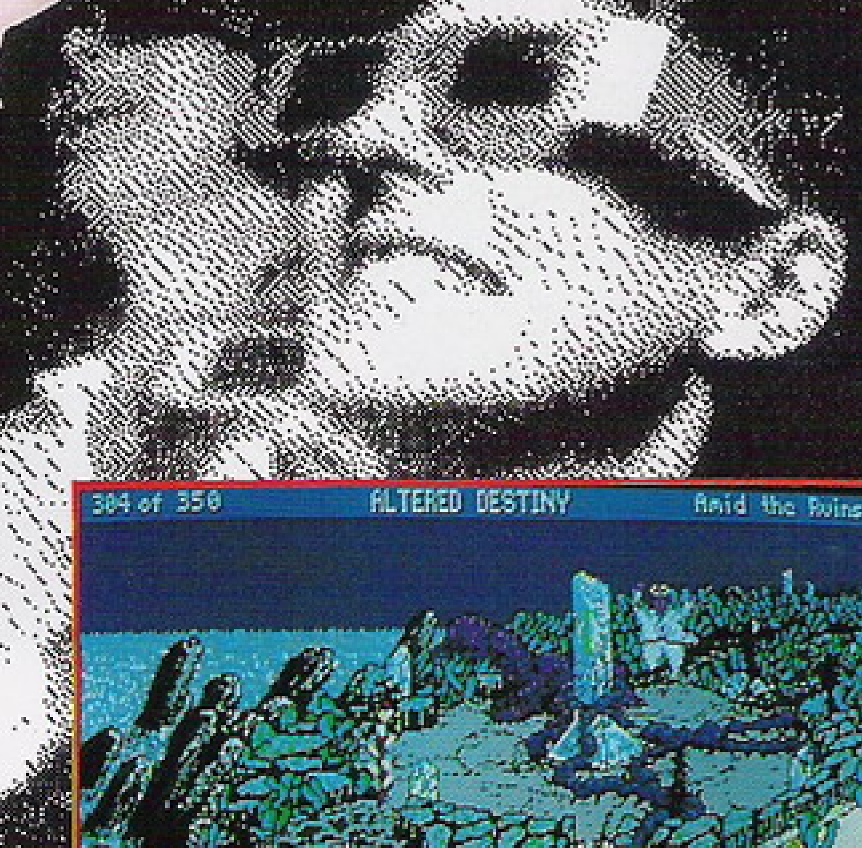
<u>親愛的，我被電視吸走了</u>可算是一個非常具有挑戰性的冒險遊戲，因爲在這個遊戲中所遇到的難

ACCO
The best in
« Circle

機
記憶
顯
操
類
片
售



這些東東是什麼？不管了，反正能拿的就拿。



小心！碰到它你可是會一下子就胖起來喔！



軟體世界
熱力推薦

電視吸走了

題都不是用常理推想就可以解決的，而且你碰到的事情也是非常的匪夷所思。喜歡接受挑戰的立體文字冒險遊戲玩家不妨藉此遊戲向你幻想能力的極限挑戰，若是眞的玩不過，**軟體世界**的 BBS 站隨時歡迎各位上站切磋。 BBS No. (07)384-8901。不收費的喔！

本遊戲完全支援**魔奇音效卡**，具有多首輕快有勁的音樂，同時也有多種逼眞的恐怖懸疑音樂，膽小的朋友可別在晚上單獨的玩喔！不嚇你了，其實本遊戲輕鬆愉快的有趣場景多於懸疑的場面，不過需要你在幻想力上的發揮可是頗多的喔！

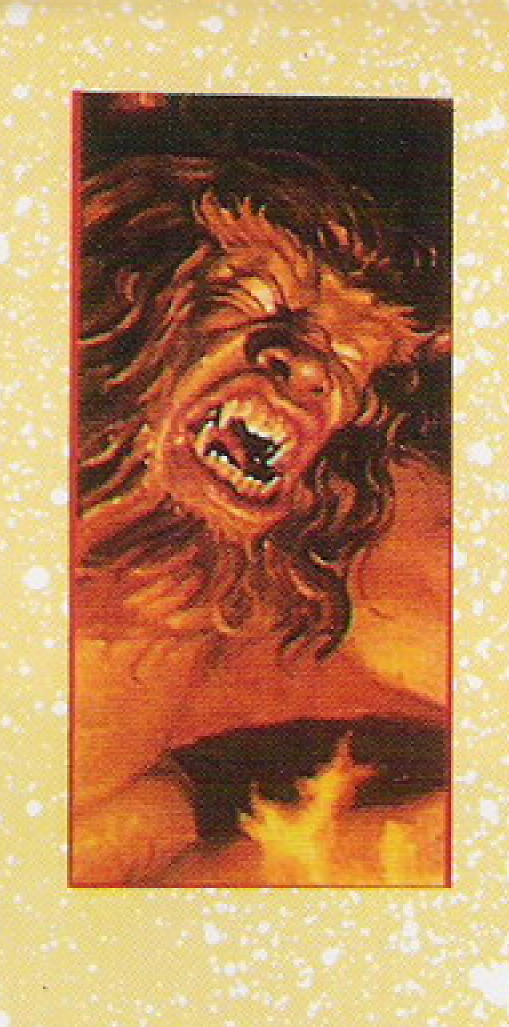
看樣子今晚可好好的享受一下了！

就是這個像伙把我吸進電視中的！

恐龍骨骸的額頭有好東西喔！

鑽石！我發了！


J. R. R. Tolkien's
The Lord of the Rin
When Mr. Bilbo Baggins celebrated his eleventy-first birthday with a party of special magnificence, it was the talk of the Shire.
這兒是〝底袋〞(Bag Eud)內一個房間。
畢波·貝格金斯正在慶祝他的111歲大壽，大伙轉酒酣耳熱，好不快活，但好戲在後頭……
• 特色 •
☆顯示模式從單色到256 色 VGA 全部支援。
☆寬廣的活動畫面和遼闊的冒險空間，少了地圖可眞要迷路啦！
☆除了咒語和魔法外，尙有許多魔法物品。
☆支援 MT-32 和魔奇音效卡。
☆爲數衆多的特別任務，動動腦大集合！
☆方便的圖形指令操作方式。
☆多種應用技能，知識即是力量！
☆劇本式的情節指引。
Interplay™



魔戒少年

想要擁有權勢并不困難，
難的是如何不被
權勢控制住…

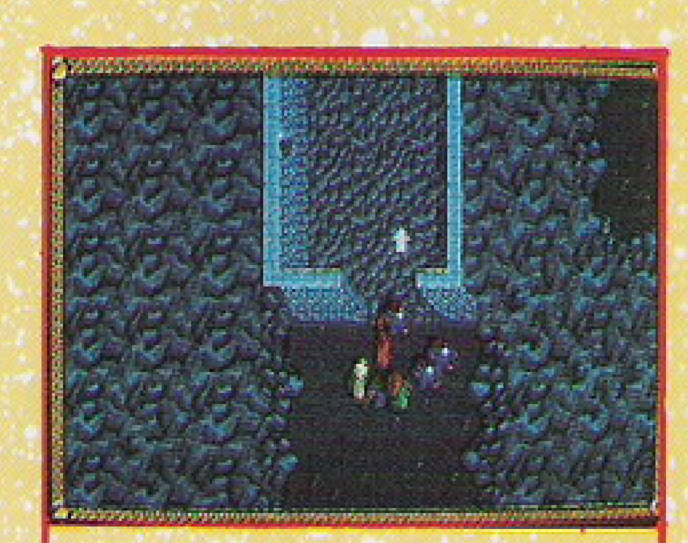
• 軟體世界強力發行 •

是的，沒錯！我們曾經從許多地方得到教訓，一個人只要努力就會成功，一個人也會因爲無法適應成功而墮落。多少遊戲中的魔王原本也是一介凡人，只是追求慾望的人最後反而成爲慾望的奴隸！這裡卻有另一個人能潔身自愛，我們的主角畢波正踏上他的命運之旅！

一枚吸人精氣的隱形魔戒被佛洛多（畢波的侄子）緊緊握在掌中，他不知道老友發生了什麼事，但是他很清楚要做些什麼一摧毀這枚魔戒，特別是在它藉由他人之手毀掉這世界之前！他的意志堅定，並且深信萬一遭遇不測，其他好友也將繼承遺志走向天涯！

「吃了秤砣，鐵了心」的佛洛多毅然破釜沈舟賣掉「底袋」舊居（因地形而得其名），夥同三五好友開始向廣大的冒險空間進發。在這混亂的時代人人自危，有人勾結黑暗混水摸魚，有人迭遭變故流離失所，到處都有等待你來救助的事物，從走失的小孩到迷路的白犬，從受驚的病人到含冤的幽魂，任何善心的回報都會使你的方向更加明確，舉凡寶物、財富、夥伴或情報都將一一顯現。只要你能充分發揮人饑己饑的情操，邪惡的黑暗力量終究抵不過人性光明面。

256 色的 VGA 畫面令人賞心悅目，圖形化的指令更簡化了操作的方便性，再加上 MT-32 和魔奇音效卡，讓你在沈思探索之餘得以滌清雜慮；寬廣的視覺畫面絕對不會壓得你喘不過氣來。還在尋找既簡易又富饒的 RPG 玩者們，這是值得你們再三品味的最佳選擇！



進入此門會有何奇遇？來妨闖闖看便知！



郡縣內的居民會提供冒險隊伍許多有用的訊息。



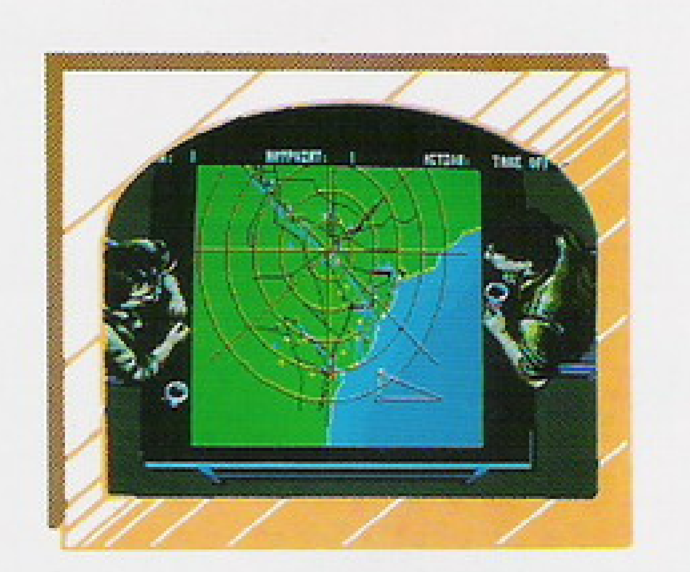
啜泣不已的小女孩怕極了廢墟中的大野狼，快打死野狼！

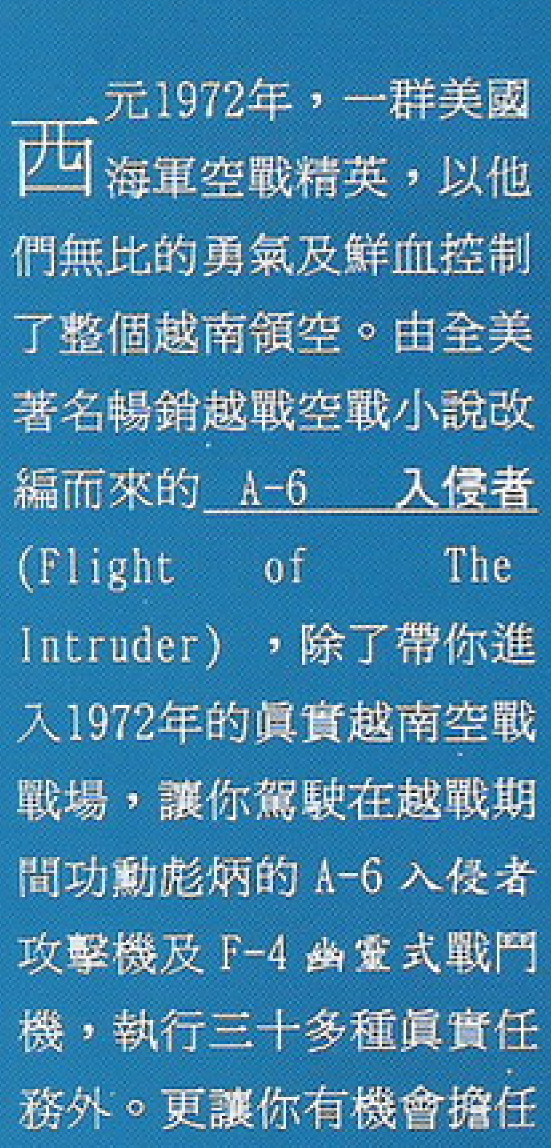


老巫師講述魔戒的來龍去脈。

機　種	IBM PC XT／AT
記憶體	640K
顯　示	單色／CGA／EGA／VGA
操　作	鍵盤／滑鼠
類　型	角色扮演
片　數	5片
售　價	300元

☆支援魔奇音效卡





西元1972年，一群美國海軍空戰精英，以他們無比的勇氣及鮮血控制了整個越南領空。由全美著名暢銷越戰空戰小說改編而來的A-6 入侵者(Flight of The Intruder)，除了帶你進入1972年的眞實越南空戰戰場，讓你駕駛在越戰期間功勳彪炳的A-6入侵者攻擊機及F-4幽靈式戰鬥機，執行三十多種眞實任務外。更讓你有機會擔任空軍指揮官，親自設定攻擊目標，選定執行攻擊任務的機種，並且可以採取混合任務編組的方式將這兩種相輔相成的機種混編爲一個任務飛行中隊，以利執行轟炸及巡弋的任務。並且還可讓你親自挑選適合執行任務的飛行員，以訓練出一群堅强的攻擊中隊。





Spectrum HoloByte™

機　種：IBM PC XT/AT　記憶體：640



每一次的任務你最多可以控制八架飛機，4架A-6入侵者攻擊機及4架F-4幽靈式戰鬥機，而且在任務執行期間還可以任意的轉換爲指揮官座機或僚機的地位。若是混合編組的話，更可以在A-6及F-4座機間轉換，以加強執行不同型態的任務。這功能在飛機模擬遊戲間還是非常的少見，應可算是一種創新吧！

十六種不同階層的遊戲程度，以及幾近完全自動控制，頗具有教學意味的飛行自動導航及武器發射系統，讓你輕易地由一位菜鳥飛行員一變而成標準的空戰英雄。遊戲還提供目標攝影、戰地情報、導航點設定、以及全程錄影記錄功能…等，多種創新的遊戲設定。喜歡模擬遊戲的朋友們，可別錯過本遊戲喔！

另外有一點比較奇怪的是，本遊戲支援魔奇音效卡，但是輸出音量卻是非常的小，想享受本遊戲魔奇音效的朋友，可能需要再多接一台音量放大器才聽得到魔奇音效吧！

祝各位飛將軍們早日成爲眞正的越戰空戰英雄！

☆支援魔奇音效卡

顯　示：單色／CGA／EGA／VGA　操　作：鍵盤／搖桿　類　型：模擬　片　數：4片

英雄年少 氣蓋山河
八劍齊出 斬妖除魔

靖南王自小聰慧過人，精通法術，好戰喜功，其父王憂心若他繼承王位，則黎民蒼生將難逃戰爭之苦，於是傳位給其兄康王。憤怒的靖南王便挾持陰年陰月陰時生的雪環公主遁入古畫地獄變中，忠心護主的右丞相歐陽晉誠追隨入畫，與靖南王展開驚天動地的決鬥，然而道高一尺，魔高一丈，無助的右丞相只有將畢生絕學記於竹簡上，將八把寶劍藏於八塊大陸，以待日後有緣人尋獲，消滅靖南王。

* * *

一般玩家一聽到RPG(角色扮演)三個字，就退避三舍，不敢輕易嘗試。分析起來，不外是英文訊息多，艱深難懂，對於自認英文差的人而言，縱使別人口沫橫飛地介紹 RPG 有多好玩，仍然不敢輕易嘗試。而神州八劍是由國人自製，完全以中文訊息顯示，非常具親和力。接受神州八劍， 你將體會 RPG 的超級魅力，它會讓你欲罷不能。

基本上這是個蠻類似御封戰將的遊戲，你必須招兵買馬，組織一支強而有力的軍隊，才能安全無慮地穿梭在八塊神州大陸，搜索寶物和八把寶劍。待時機成熟，一舉攻入統天帝府，與靖南王決一

能拿到所有寶物可不簡單呢！

四處招兵買馬。

攻入統天帝府，與靖南王決一死戰。



神州八劍

死戰。

神州八劍的世界中共有25種不同的生物，可細分爲五類五等。在冒險過程中，他們是敵亦是友，因此必須要對他們有充份的認識。在此舉出每類生物中實力最强的生物：

骷髏：看似脆弱，但卻能發揮驚人的攻擊力與防衛力。

石人：戰場上的死硬派，防衛能力一級棒。

戰將：百中選一的勇士，既強且酷。

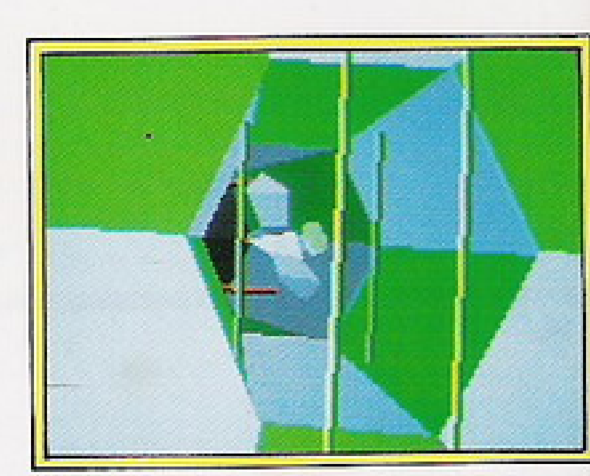
道士：地獄變裡的高級施法者，亦是消滅靖南王的關鍵人物之一。

飛龍：名符其實的終極戰士，幾乎任何會施法術之外的生物都遠遜牠們一等。

傻小子"意外"地進入地獄變中，而一躍成為大英雄。

在大海上戰鬥。

高山戰鬥。



穿越傳送門，邁進下一關卡。

人類終於在夢的領域有了長足的研究發展，由於夢境總是如此逼眞，所以在實驗初期便被廣爲採用來協助心理病患。不料日後人們均沈溺此中樂趣，因爲它比任何東西都都滿足他們的慾望，撫平心靈創傷挫折感，遂使明日的社會逐漸摒棄傳統的休閑娛樂，絕大部份的人幾乎不分時間地點在一作夢！

更不幸的是野心陰謀分子控制了協助「美夢成眞」的超級電腦，你必須儘快協助 Kaf-E 直搗黃龍，挽救人類空前的浩劫！

或許有人還記得電視曾播映過的超級麥斯科幻影集，未來的記者拎著攝影機赴湯蹈火，他的夥伴則藉用電腦設備助他上天入地。本片也以相似方式展開高潮，你必須時時盯緊各單位動向，研究並分析各關藍圖的陷阱及弱點，導引 Kaf-E 順利避開警衛前進，掃除各式礙障，直到…從深層夢境中解放出來！

特色：

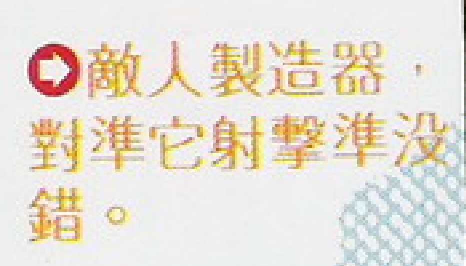
◎變化多端的幾何立體夢境。
◎支援魔奇音效卡。
◎運用智慧訂定過關計劃，對夢境提出挑戰。
◎在深層意識下和夢幻般的事物周旋，善用各式裝備，全力爆發120%的第六感吧！

第六感生死關頭



啓動資料系統，查詢各層樓設備裝置。

明日之事不可知，不過我們的未來可能會是如此…



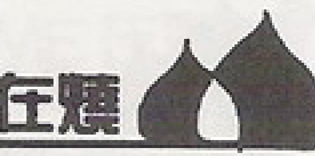
敵人製造器，對準它射擊準沒錯。



機　種：IBM PC XT/AT
顯　示：單色／CGA／EGA／VGA
類　型：動作
售　價：80元

記憶體：512K
操　作：鍵盤／滑鼠
片　數：1片
☆支援魔奇音效卡





笑傲長空的紅爵士

/MINI

中國人習慣以十二生肖代表年，例如蛇年、龍年等，同樣的，我們也可以美國電腦休閒軟體界的表現來稱呼該年度，例如去年坦克遊戲最多，有裝甲雄獅(M1 Tank Platoon) 、 火戰車 (Abrams Battle Tank)、Steel Thunder、Tank等，因此去年可稱爲坦克年，而今年則可規爲纏鬥年，以模擬第一次世界大戰時期的螺旋槳飛機爲主的遊戲紛紛出籠： 紅爵士(Red Baron)、藍十字勳章(Blue Max)、Wings和Knight of Sky，宴饗了大批喜好纏鬥模擬的玩家。

雖然美國也是一窩蜂地在每年推出相同類型的遊戲，但每一個卻都各具特色： 像 Microprose 的 Knight of sky强調利用 moden 連線互相纏鬥對抗；Three Sixty 的藍十字勳章則重視多樣選擇，包括純戰略控制，將遊戲畫面一分爲二，玩家可分別控制對戰，亦提供 modem 連線功能；而 Dynamix 的紅爵士則又別有一番風味了，它强調的是「眞實」，不管是飛行儀器、歷史性、作戰畫面、任務地圖、音效都讓人有回到第一次世界大戰的深刻感覺。

事實上要完成像紅爵士這樣高水準的遊戲需要投注相當多的時間精力，根據 Dynamix 製作小組表示，他們花了五年的時們投入研究撰寫才完成， 與花了二年半完成的A-10坦克殺手比較起來，應該可想像紅爵士的氣勢了。

遊戲分爲單一任務和正式加入軍旅生涯，拓展飛行事業兩大項，若你對飛行生涯全然未知，勸你最好先選擇單一任務，從前線巡邏、突擊飛船、與著名空中英雄纏鬥、防衛汽船等九種不同的任務中熟悉螺旋槳飛機的操作和飛行技巧，待熟練後再正式步入軍旅生涯，拓展自己的飛行事業。

整個遊戲的重心及精華所在應是在加入軍隊之後。你可以從1915年12月開始即投入軍隊，直到1918年11月10日第一次世界大戰結束（當然啦，如果你福大命大的話！）。在整個飛行事業當中，你可以親身體驗德軍與英軍之間隨著新型飛機的發展而在空中優劣勢之消長歷程，還可參與幾場歷史上頗負盛名的戰役，如血腥四月等。

加入軍隊後，由於官階小，所以不管是調防、執行任務、作戰飛機等都必須聽從上級命令，不得有個人英雄主義。然而隨著戰績的累積及軍階的提昇，你不但可指揮別人，還可擁有自己的專用飛機，只要你喜歡，甚至可隨意將專用飛機漆上喜歡的顏色。

在執行任務中若不幸受或被捕，你將可以看到被關在監獄裡和在醫院的情形，相當有趣呢！如果你有幸「撐」到戰爭結束，就能看到最後結局。隨著表現的不同，將有不同的下場，可能成爲空中英雄，也可能淪落爲農場工人，因此應盡量求得每場戰爭的勝利，多擊落飛機，否則你也將難逃悲慘的命運。

在空中戰鬥時，你將會碰上一些第一次世界大戰著名的空中英雄，而他們的個性、飛行技巧與歷史上描述的完全一樣，例如有獵人之稱的Richtoffen相當穩重，做事不慌不忙，攻擊前他不會讓自己的行蹤暴露，然後伺機對敵機加以突擊，而這也是他在遊戲中的表現，而英軍的空中英雄 Albert Ball行事則非常魯莽衝動，他總是不假思索地單機衝向敵機群中。因此你可發覺與空中英雄併肩作戰或爲敵時將特別刺激，有意思。

說了這麼多，你是否已經領會紅爵士的精髓呢？如果沒有的話，那就去買一片回去試試，保證會與有我心有戚戚焉喔！



邪魅當道　神州竟沈淪
英雄年少　八劍闢乾坤

/科長老

話說在前頭，我擁有一套魔奇音效卡，想法子弄到一套神州八劍後，載入硬碟，一上機…哇！音樂眞不賴！按慣例先看片頭簡介，大意是說一念之差的靖南王不滿帝位落空，憤而挾持雪環公主遁入古畫地獄變，右丞相歐陽晉誠在追救無功之下，設計困住靖南王。但是道高一尺，魔高一丈，脫困後的靖南王反而取得天下。

接下來就該主角出場囉！先到處逛了一逛…咦？！似曾相識，莫非這是中文版的御封戰將？再走走，發覺還是有些不同的地方，不但作了部份改進，玩起來也更簡明。

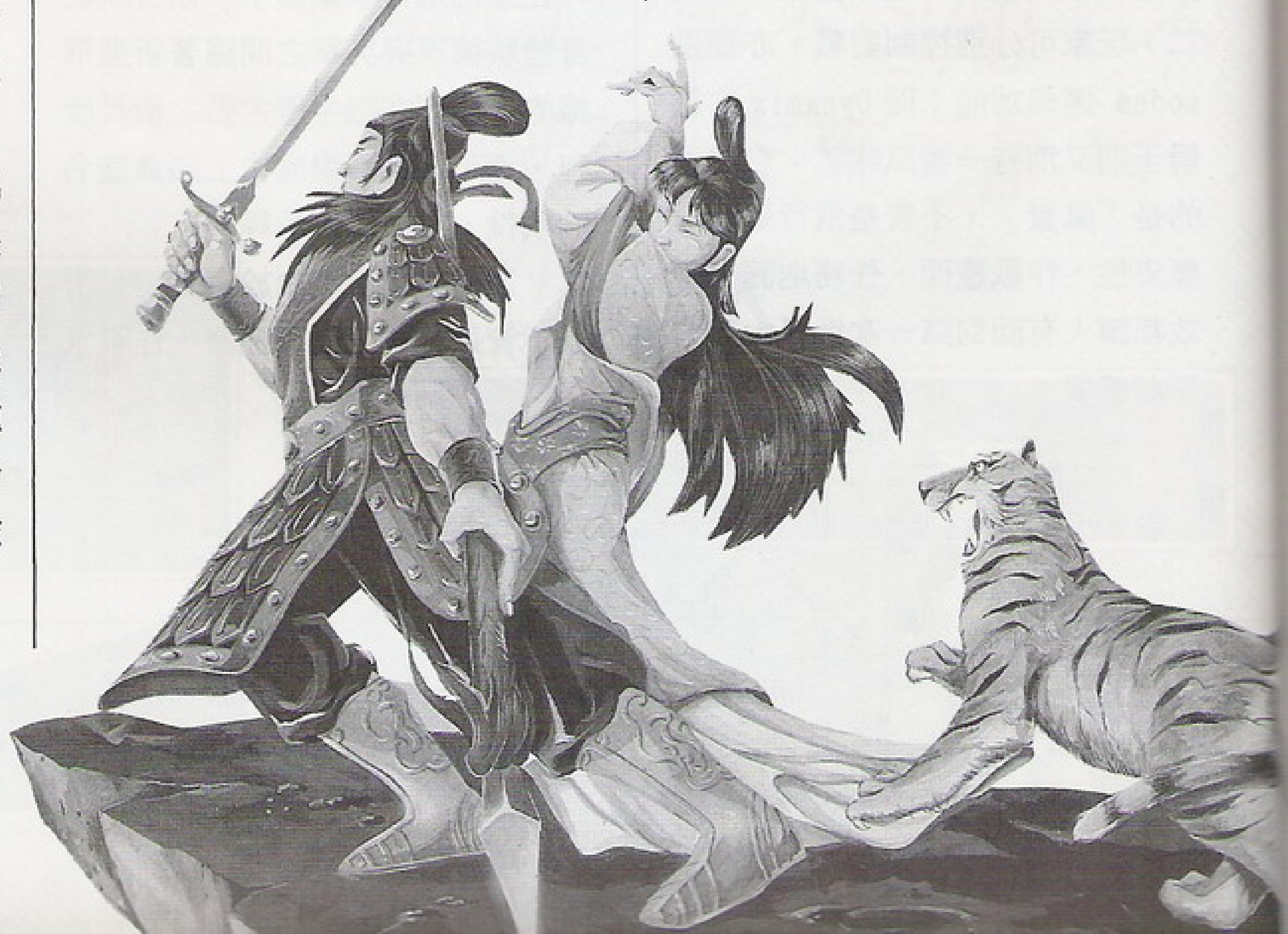
好啦，熱身夠了，該是深入探索的時候。這裡的地形有平原，有湖海，有部落建築，還有無法通行(？)山林。目前各地的城堡都已淪入魔掌，還好寶物都安全地被藏在隱密場所，瞎找並不太可能成功。散落各角落的告示牌提供寶貴的訊息給所有仗義抗暴的英雄，尤其是特別標有「！」符號的訊息更要留意，忘了它就找你自己的麻煩。據說還有二十五種生物，而且每一種生物都有可能成爲你的部屬！眞希望能早日享受率領「無敵軍團」滋味！

怎麼找不到船？難道只有這麼一塊大陸？可能嗎？不可能吧？！啊…（<傳送站>請輸入密碼：）這個乾坤八卦陣當眞是進入另一塊大陸的通道？！有可能。到於密碼嘛…還是去看看告示牌好了！

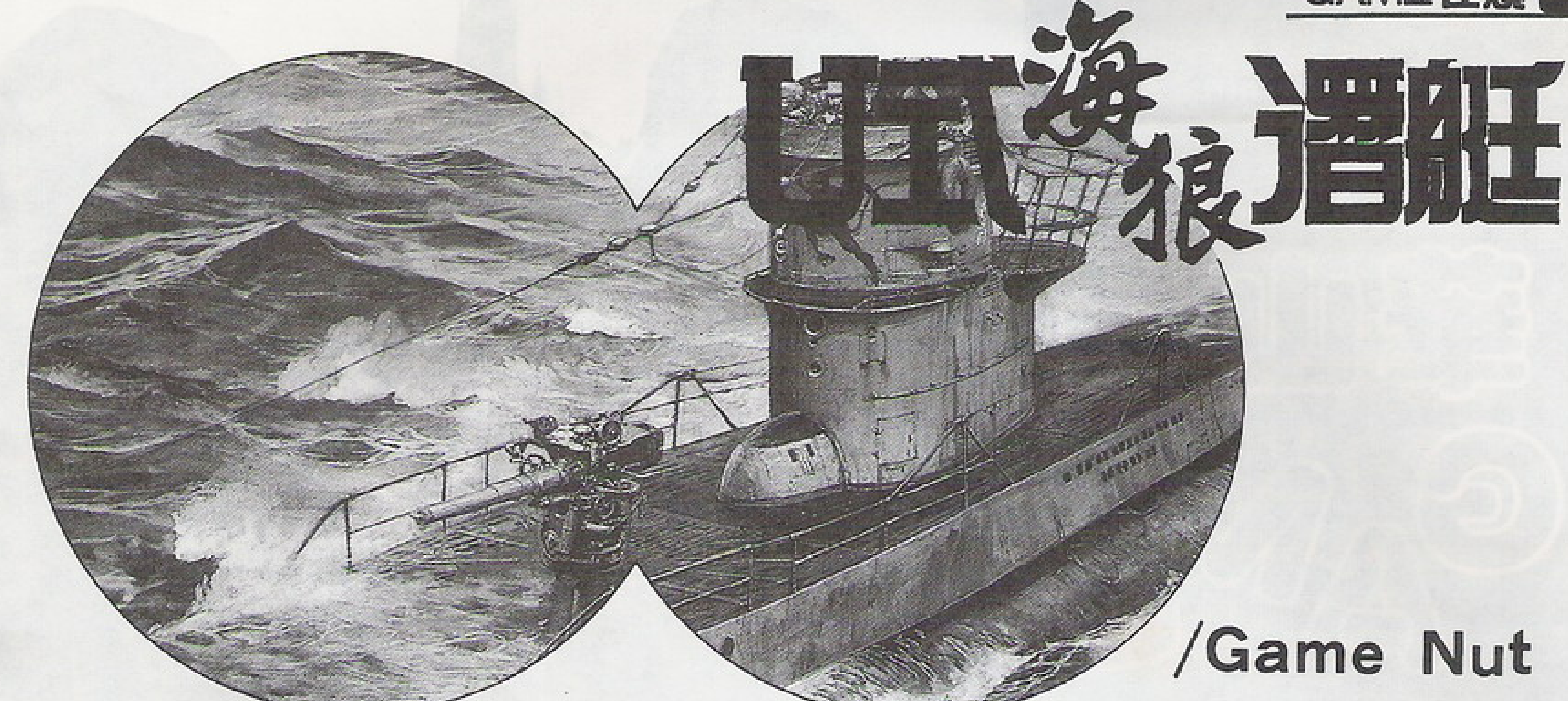
根據提示先找到魔法竹簡，打開一看…哇！有十六種法術，戰鬥用八種，輔助用八種，噓…還有煉金術耶！

部隊戰鬥是神州八劍中發生最頻繁的事件，仔細研究手冊上的怪物參數以利調配戰鬥小組，特別是手冊末的提示部份宜細加推研！在基本戰鬥方針上，採用多股小部隊戰鬥既利機動性，又具戰術優勢；採用少支大部隊主力的硬攻法就省事多了，不過遇到的麻煩也多。要是有本事的話，能使多股大部隊輪番快攻豈不妙哉！

全面支援中文模式，十首優美的樂曲（幻、遨遊、刀祭、怡唱、馳騁、幽、靈之舞、悚慄、法域和黎明，連曲名都帶有幾分飄逸），可儲存進度是當然的事，眾多的法術和怪物更無庸多說，光看手冊就夠了。你討厭角色扮演遊戲、排斥御封戰將、反對遊戲中文化、不贊成遊戲支援單色模式、看不起該製作小組嗎？如果你對上面的問題沒有得到五個連續的否定，那麼你對神州八劍就該有八成的接受率了。好啦！我要去攻城了！！靖南王！伸長脖子等我來殺…



U式海狼潛艇



/Game Nut

說到第二次世界大戰，總不免要談及德國在戰爭期間發明製造的各式各樣古怪武器，德國海軍的U式潛艇更在世界海軍戰史上締造過出色的一頁。雖然最後的下場殘敗不堪，對任何曾經知道「她」的人來說，「她」永遠在腦海中航行！

這次由 Three-Sixty 公司出品的U式海狼潛艇比其它已經上市的潛艇模擬遊戲支援了更多的動作場景，特別是在水面下的戰鬥場面更是首創先例。在潛艇對決那一場戰役中，不禁令我想起獵殺紅色十月號電影中那場海底潛艇大會戰：在 VGA 256 色模式的海水深處，正有一個緊張兮兮的瘋子企圖憑藉聲納找出敵艦位置，那對已經凸得像金魚般的眼睛則被有點 short（短路）的腦子幻想成「透視眼」，對螢幕上的每一塊陰影投下「？」的視線（好像多半都是灰塵），雖然如此辛苦也總好過…（哇？！被打沈了！！）

在此片中還有其它考驗你信心、耐心、專心、技巧、耳力、第六感(？)的攻防動作，試一試便知道！

雖然這個遊戲從單色支援到 VGA 256 色，動作刺激再加上魔奇音效卡，卻可惜開始只能玩五個任務；就算加上可以改設參數（例如年代、修理、魚雷、船型、挑戰等）來調整難易度，還是覺得不太過癮，不知道他們有沒有準備推出續集（像時下年輕人常說的×××PartⅡ）？

嗯…還是來說說這五大任務吧！從第一個挪威海灣之役 (Fjord-Norway Campaign) 開始，有艘友艦U-99正在東北方等待會合，它將引領你到海灣入口。通過水雷陣後，孤軍深入內灣，沿岸和橋上的守軍慌慌張張地發動砲擊，反而被我一個接一個給轟掉了。只見烏煙四起，又製造了不少空氣污染！

到達目的地幹掉了目標船艦，再出來找U-99會合，中間遇到幾回空襲。上頭一再警告要躲開它們，以免引起敵軍注意…不過我還是像打蚊子一樣把它們都送下水！

在任務二北極海爭霸(Arctic Mission)中，你將在北極海中找到並摧毀三艘一向是潛艇剋星的驅逐艦！善用無線電方向定位裝置（Radio Direction Finder，要在NEW VII C這型潛艇上才有）將會是縮短執行任務時間的重要關鍵！在其他任務中，想要在廣闊的海域中找到目標的可能位置，就要多多仰仗它了！在這次任務中最頭痛的就是討厭的冰山擋在海面，要不然只有三艘勢單力孤的驅逐艦，那夠瞧！

第三個任務就單純多了，強渡直布羅陀 (Gibraltar) 海峽完全在海面上進行。這次不能潛水，所幸迷霧漫天，唯一的考驗是敵機的空襲，操縱防空炮火的技巧決定你能否順利通過海峽。你可以定出一條最短航線全速前進，或者利用濃霧大玩捉迷藏。

北大西洋巡弋 (North Atlantic Patrols)是第四個任務，面對眾多強大火力是你在此即將面臨的考驗，也是在五大任務中活動範圍最大的一次。

第五個比斯開灣任務 (Bay of Biscay Mission)就更特殊了，你的主要任務目標是艘U式潛艇！除了叮囑你使盡技巧，全力以赴外，只能說：祝你好運了！

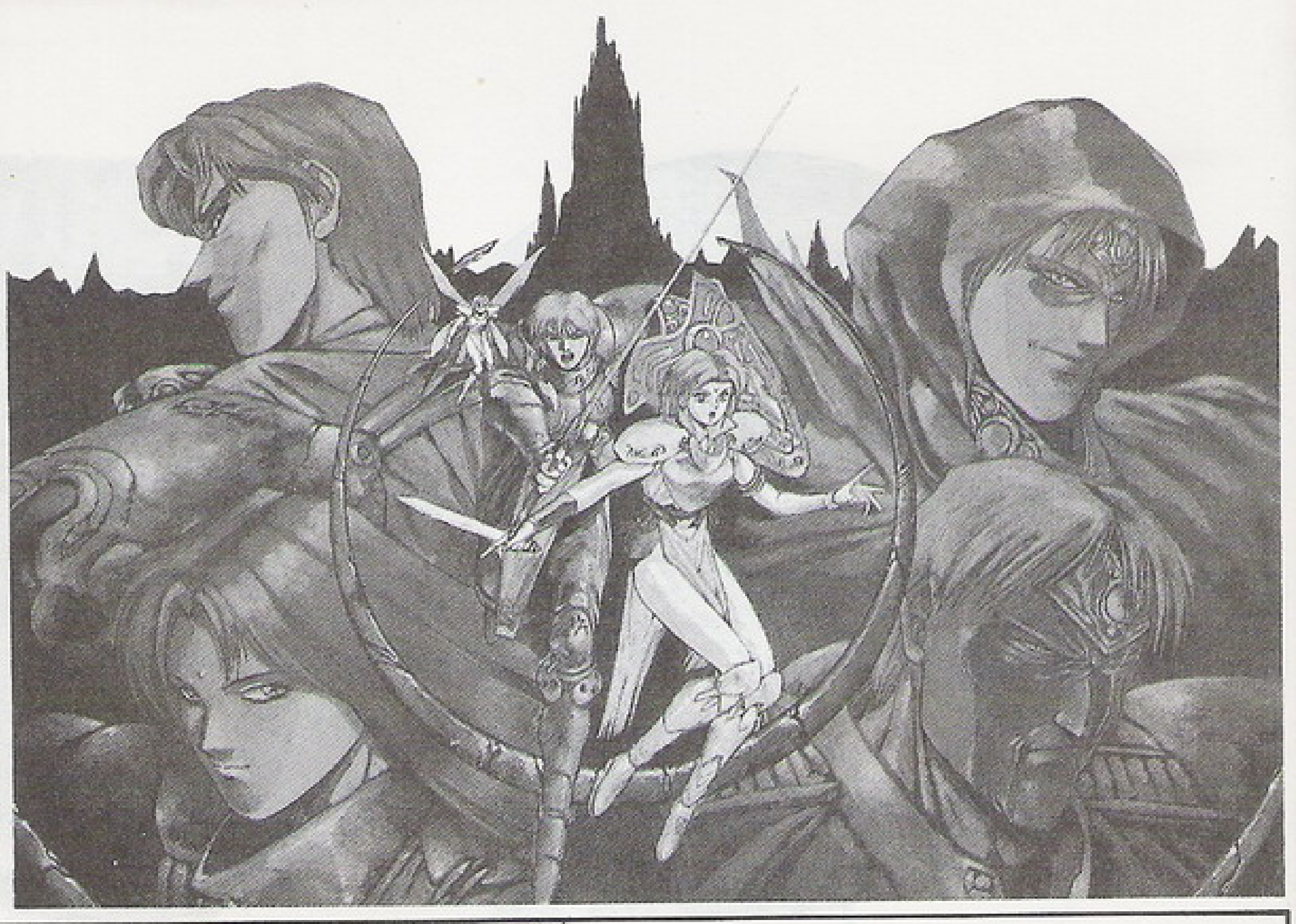
除了驚險刺激的海戰，我對密碼通訊這一部份也蠻有興趣，但似乎敵軍的三碼式密電太容易破解了(?)!有時閒來無聊就拍一則普通電文公告我艦所在，然後又開始玩「打蚊子」的戲外戲！

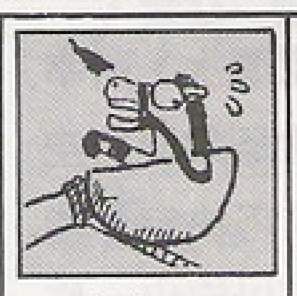
* * *

最後要請創世紀VI的聖者們和長槍之役的戰士們注意，U式海狼潛艇的磁片上另附贈了兩個單色螢幕輔助程式，一個能讓你看清創世紀VI訊息中的特別提示，另一個將使你在長槍之役中更清楚地發號施令。而擁有魔奇音效卡的朋友們，如果你願意改以耳機接收音效，玩起來會特別有味道！

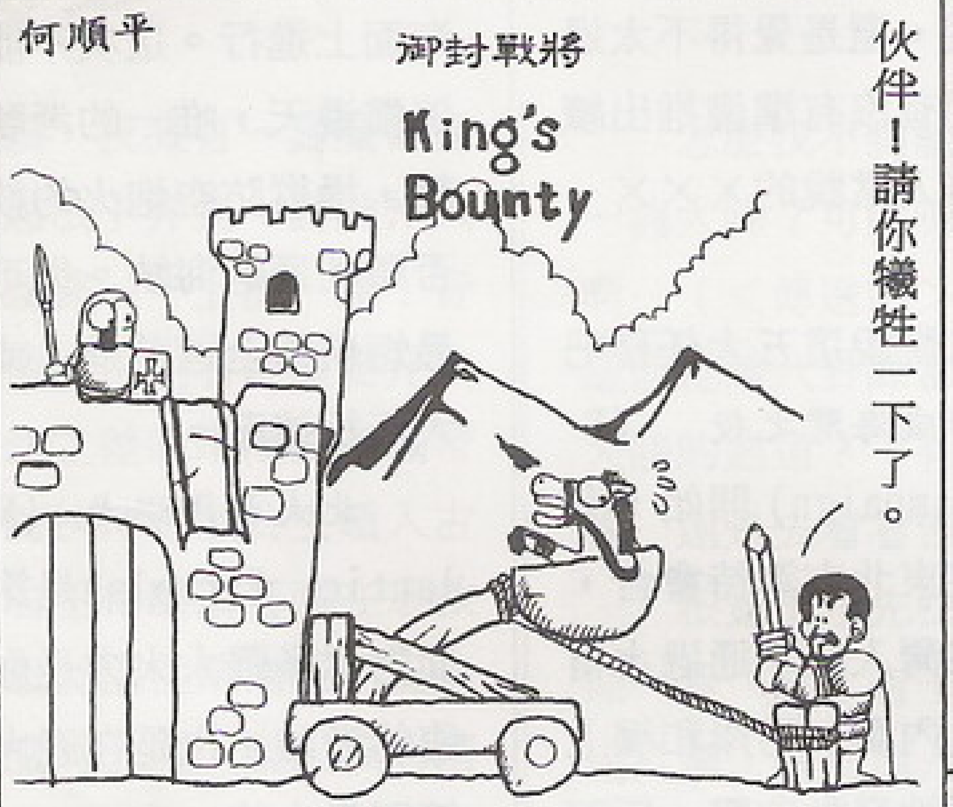
開懷篇

華山論GAME

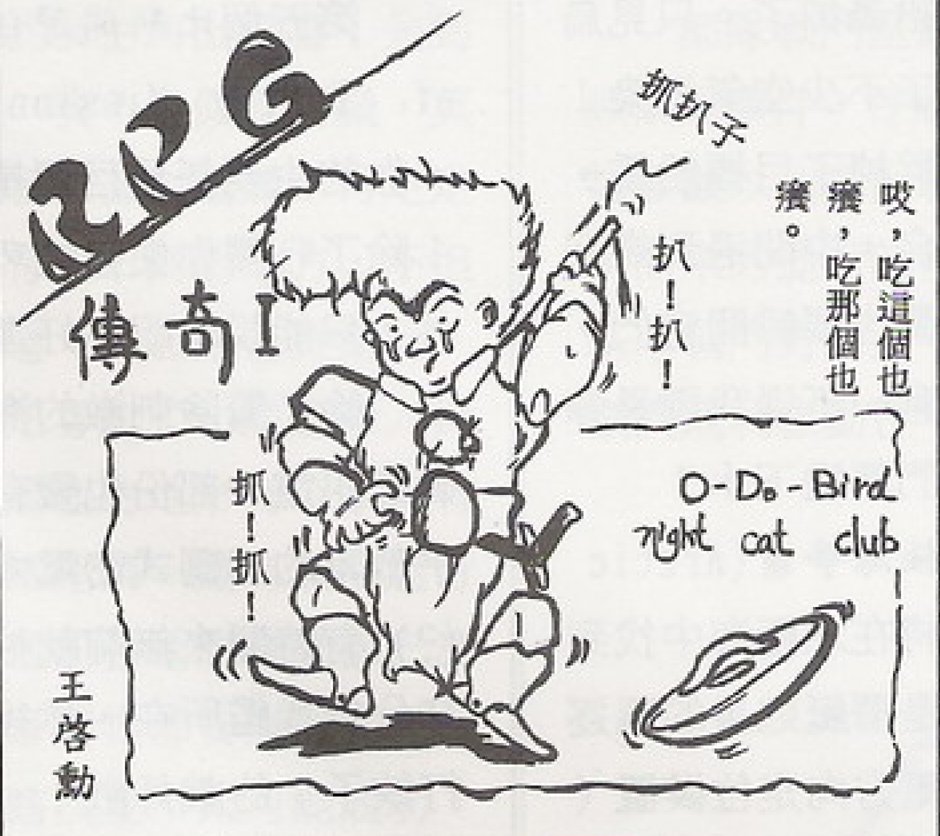




攻城要用投石器，可是石頭用完了，只好…

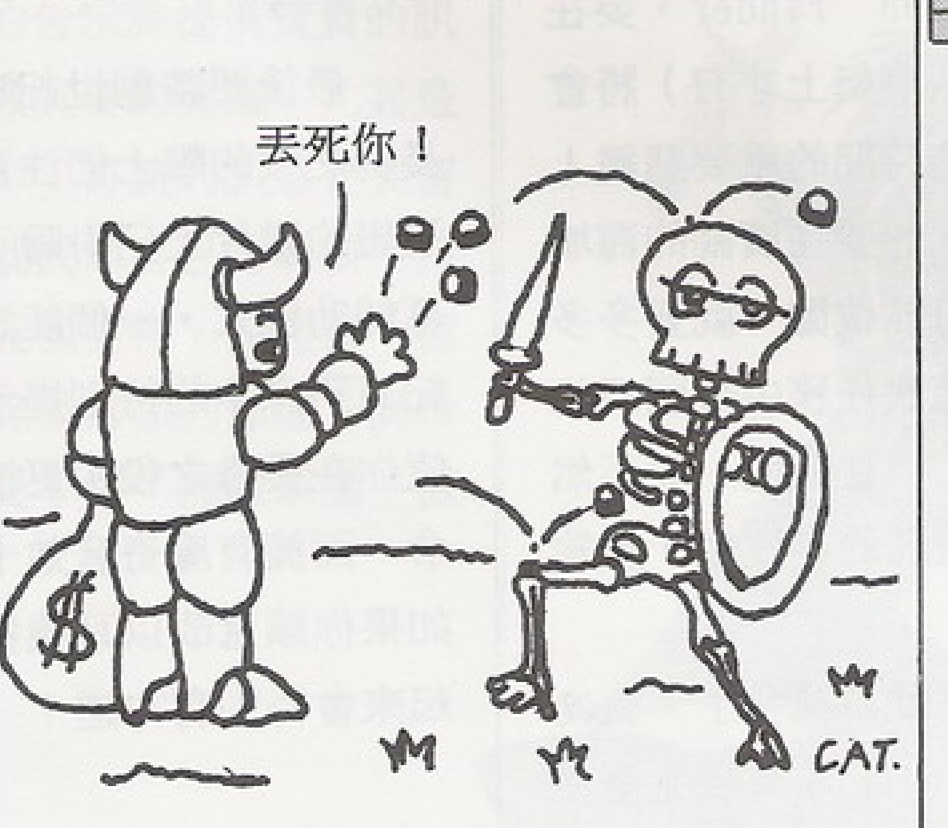


連身鎧甲(Plate mail)的防護力最好，每一位戰士都想買一件穿在身上，可是遇到這種情形就…



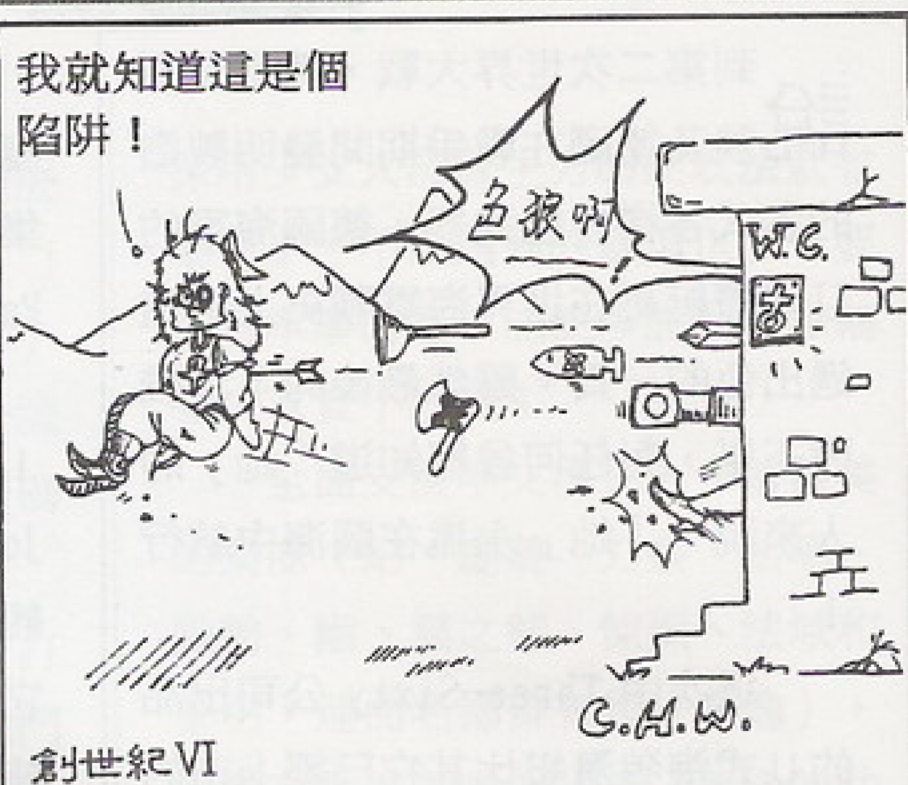


在RPG的世界裡，殺死敵人就可得到錢，但是錢多得沒地方花，只好…





話說聖者偶然遇見了一間畫有聖標的建築物，猶豫了一會兒，還是決定探一探，結果…





RPG遊戲中必須找些強力的武器，這些武器甚至攸關遊戲的結局…





在RPG冒險途中，常可在戰鬥後獲得一些戰利品，例如魔法卷軸，可是這次好像弄錯了敵人…





啊哈！真是好久不見了，本法師最近正在苦練隱形術，因為本法師的老友Lord Jean發現了一個天體營，他力邀我一起前去「探險」，但是隱形術不練好，穩像本法師另一個朋友L.Y.C一樣慘遭追殺，他現在還躲在一個海外孤島不敢出來呢！所以啊，身為一個男子漢，隱形術是很重要的，這樣在機會來臨時，才可以盡情「觀賞」。唔，說到隱形術，我就想起防禦性魔法才談了一半。OK，現在我就繼續把它講完吧！

防禦性魔法的運用，不僅牽涉到魔法作用的法則，也和施法者之間的搭配有莫大的關係，因為祝福系的防禦性法術多半是白魔法師和司事神職的牧師（Priest）、祭司（Bishop）所擅，在某些RPG中，隊伍的組成一旦決定便無法更改，所以若是牧師之類的隊員太少或是缺乏，將無法有效的使用防禦性法術。

因此，在創造隊伍之初，就應該決定好隊伍的性質，是講求強大火力和速度，和敵人硬拼到底的攻擊型隊伍呢？還是以戰略手段和各種法術互相搭配，講求穩紮穩打的防禦性隊伍？假如是前者，那只要有個專治跌打損傷裹傷療毒的醫師型隊員就行了；如果是後者，那就非得有2至3名牧師不行，否則一旦碰到緊急狀況，將無法及時應付。不過牧師的戰鬥力不及戰士，又缺乏夠看的攻擊性法術，採用防禦性隊伍，在攻擊力上將會有所犧牲，但是遇見敵時只要小心而有技巧的作戰輔以各種法術和戰略手法，較能輕易過關。比起攻擊性隊伍缺乏持久的戰鬥力，一旦對方的威力在自己之上便無法取勝，只有回頭練功再來，無疑的是高明多了。

•力場系法術•

力場系法術在防禦性魔法中，算是較實在也較耗費法力的一系。施法之後，各種力場便馬上附到指定的位置去，負起抵擋敵方攻擊，提高受術者防禦力的責任。

在戰略應用上，純粹的力場（Force Field）術可在戰場上築一起一道道傷害性的力場，這些力場能當作特殊的地形來加以使用，構成陷阱和助攻的工事，配合隊員們的攻擊方式，將可收到很大的效果。

一般用於提昇防禦力的特種防護力場，除了可以抵消相對性元素的攻擊，承受部份的一般攻擊外，還可以對敵人造成同類型攻擊法術的傷害。所以依照敵人的類型及可能使用的攻擊，來選擇使用的防護力場術。在盾上附加力場的效果較佳，而且不會造成什麼不便，是較理想的做法。

平時就可以保護全隊的魔盾術（Magic Shield）是冒險時的必備法術，它不但可以減輕隊伍在遭到陷阱攻擊時所造成的傷害，還可在隊伍被強敵偷襲，一時之間來不及施術保護時先承擔一部份的攻擊。尤其是持續性久的魔盾類法術，在

隊伍進入黑暗深邃的地下迷宮時，可以提供極佳的防護。

反彈性的力場最適合用在被大批類人生物圍攻的場合了，隊伍中盔甲防護力最高的隊員是最佳的受術人選，敵人打他二下造成不了什麼效果，但反彈回來的攻擊卻會K掉自己半條命。一個回合下來就有一大堆敵人受了重傷，再派其他隊員去補上一刀或是用法術炸一下就全部Over了。不過那個負責當「誘餌」的隊員是可憐了些，事後好好幫他治傷也就是了。

中和性力場只有在面對魔法師和一些天賦特殊攻擊能力的敵人時才派得上用場，但別忘了對方也能解除力場，所以別指望它能撐到戰鬥結束。



•祝福系法術•

祝福系法術的效用和它的力量來源一樣的不可捉摸——唔！說得清楚一點就是很難掌握啦，但是它的力量在你面對一些很難解決的強敵時是絕對必需的，就如那些祭司們常說的，「當雙手不再有足夠力量時，就把一切交給神吧。」

祝福術的使用要訣只有三句話，「要多、要快、要及時。」祝福術的施展速度固然很快，但是也要戰鬥一開始就馬上施展，否則等敵方攻擊完畢才施展出來，恐怕隊友們都已經屍橫遍野了。祝福系法術也大多有「累進性」，施越多次，效用越明顯，故曰「要多、要快」。

祝福術最大的缺點就是時效極短，如果在探險途中施展，還沒遇見敵人效力就消失了，等於白費法力，可是等到戰鬥爆發，往往需要耗費數回合才能施展完畢。所以施展祝福術的最佳時機，就是在戰鬥即將發生之前。例如在邪惡神殿的門口，你知道只要推門進去，一場激戰馬上就會開始。此時你就可以在門口大施特施祝福法術，等到施夠了，便踢開大門衝進去，祝福術的效力正好可以趕上這一場大廝殺。你既不用耗費攻擊機會去施祝福術，又不會在前幾個回合因為法術尚未施展而被對方砍得七葷八素，這就是所謂「要及時」。

不過，說歸說，這種機會並不容易碰到，因為除了幾場大型決戰外，RPG中90%的戰鬥都是隨機發生的，根本無法預先得知，在大部份的時候，也只能硬著頭皮拼了。

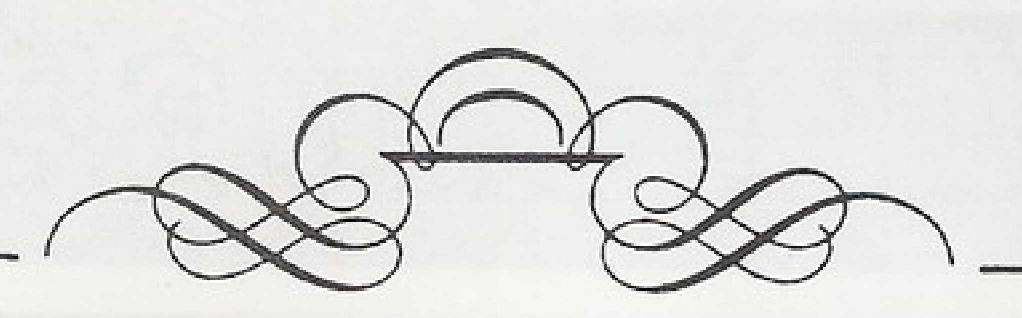
祝福系法術中，「祝福」(Bless)和「防止邪惡侵害」(Protect from Evil)是最常使用的，不管遇到什麼敵人，把這兩種法術拿出來亂施一通，保證一定有效。「神護術」(Holy Protection)施起來挺費法力的，在進入墓地(Grove)和地下墓窖(Catatomb)這些復活死靈充斥的地方才使用，效用相當確實。至於防止高熱、火焰、水、麻痺和毒侵害的祝福術，由於你不可能未卜先知，所以也只有在遇到敵人時再「見敵施術」了，還是老話一句：「要多、要快。」

一般而言，祝福術是有可能被解除掉的，不過敵人似乎很少會這麼做，因為牠們冀望能用這類法術保護自己，彼此彼此啊！

•終止系法術•

類法術是法師的對頭，魔法的剋星，但是這也是和敵人比賽誰比較結實的好方法。咳！不說廢話了，免得待會兒老編又要扣我的鐘點費。

終止系法術共有三種，其中最最常用的就是解咒術(Dispell)了。在地下迷宮中探險時，你會經常要靠它解除掉擋路的力場和幻象，在戰鬥時它就更有用了。你可以用它解除掉敵人身上用力場術形成的防護壁，解除敵方法師製造的力壁，解除己方隊友所中的束縛性法術、恐懼術、麻痺術和衰弱術，只




在可預知的激戰之前使用祝福術可收到很大的效果

要是經由魔法來形成作用的長效性法術，都可以迎術而解。

沈靜術（Silance）是專門用來對付施法者的純戰鬥用法術，如果對方的施法者很討人厭，偏偏你又幹他不掉，可以試著用沈靜術去讓他安靜一點，不要整天嘰哩咕嚕的吵人。沈靜術最大的缺點就是運氣成份太重，雖然成功與否要看雙方段數相較的結果，但是機率也是主要的因素之一。把沈靜術施在低級法師身上而無效，但施在大法師身上卻居然成功的例子比比皆是（記得筆者當年在玩巫術Ⅰ的時候，竟然用沈靜術封住了魔王大法師瓦德納，三兩刀就輕輕鬆鬆把他宰掉，真是啼笑皆非）。所以如果要使用沈靜術，就多施幾次，施個五、六次，總有一次會「中標」的，即使對方是個大法師，多施幾次也有成功的可能，不過可別指望能封住魔王的法力，這機會太渺茫了，還是別浪費攻擊機會的好。

一個法師只要中了沈靜術，直到戰鬥結束，他都無法施展任何魔法，是相當有效卻很不容易成功的法術，經常有些法師因為屢次使用沈靜術屢次失敗，一「抓狂」乾脆用攻擊法術和對方互K，結果，雙方兩敗俱「亡」，實在是冤得很。

終止術（Negate Magic）是個玉石俱焚的法術，當對方的法術能力遠在你之上時，就施展這個法術停止所有法術的作用和施展，大家來比比拳腳功夫，看誰是武道館盟主……嘖，怎麼說到這裏來了。終止術的效用是非常確實的，在時效用完之前，無法解除。但是用了這個法術，連醫療、解毒的法術都不能施展，除非迫不得已或是情況明顯（如對方是個失去法力就手無縛雞之力的老法師），否則別胡亂使用這個高段法術。

在戰鬥時，最常用到的非解咒術莫屬，雙方你施我解，我施你解，熱鬧非常。沈靜術使用的機會就少多了，理由不外乎是：等級低時百施不「中」，而等級高時兩三下就把對方劈光了，根本用不著封住對方的法力。

通常沈靜術多用在一些已經無法可想的局面，「反正橫豎都是死，不如試試運道，萬一『施』成功，那就反敗為勝」，很多人這麼想就拼命施沈靜術，結果呢，嘿！還真有些人成功了，這大概是較常使用沈靜術的場合。至於終止術，如果不是雙方戰鬥力相差甚多，最好別用這種法術，要是被對方用拳腳打扁了，那豈不是丟人丟到了家。

•其他類法術•

甦醒術（Awaken）沒啥好說的，當我方有人竟然膽敢在戰場上呼呼大睡之時，趕快一記甦醒術硬叫他起床，以免那個敵人一時興起，在他的腦袋上「試刀」，那你又得千里迢迢把他背到神殿去復活了。無論是毒針、催眠氣體或催眠術所造成的沈睡都可用甦醒術救治，不過一定要快就是了。

隱形術（Invisiblity）對付愚笨的類人生物和憑視覺搜索敵踪的生物最具效用，但是不要在與施法者的嗅覺、第六感發達的生物對戰時使用，因為前者會解除隱形術的作用，後者則是看不看得見根本無關緊要。隱形術配合戰場傳送術來用是最好不過了，因為你可以攻對方領導者個措手不及，在混亂中將敵人一一收拾掉。

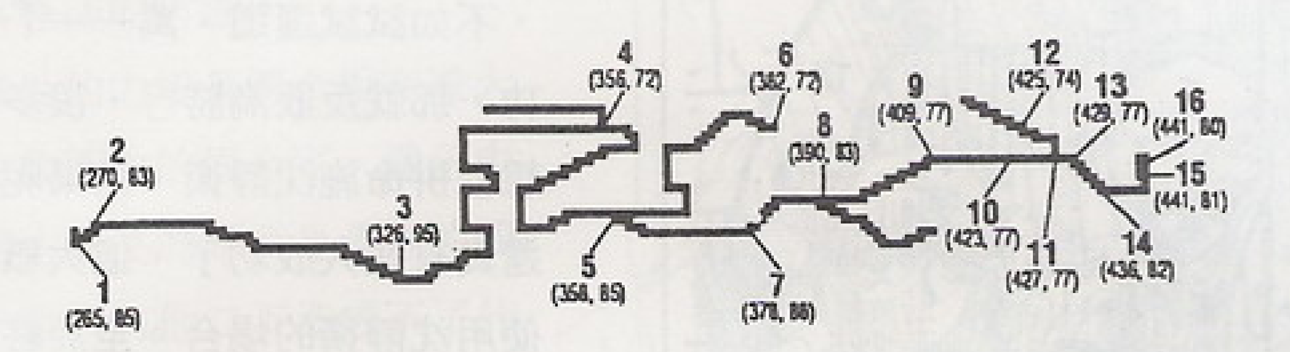
改變地形術（Change Tervain）只對擅於戰略手腕的人才有真正的效用，至於要怎麼用，我想也不用我多費唇舌了吧！

防禦性法術就說到這裏，下回我們來說性命攸關的白魔法—治療性法術。課程剩下沒幾節了，大家要有恆心點，有始有終的把課上完，大法師之道，當不遠矣。下回見！

銀色匕首之謎(五)完結篇

／Lord Jean

一、東冰河裂縫（Eastern Crevasses）



在這裡有明顯的證據顯示怪物是從冰中出現的，在整條通路上可以看到許多眼睛由冰壁中往外偷看。當隊伍接近雙子城堡，將會遭遇一群比一群更多的怪物，這些怪物準備集結起來對付守住城門的奧斯沃靈魂。這裡到處都是怪物，很少地方可以安全地休息。

1.寒霜巨人村入口，隊伍在此可以看到許多怪物被封凍在冰中，看起來好像隨時會醒來。2.一名煙霧巨人和一些寒霜巨人在商討中。當他看到隊伍時立刻誣賴隊員是破壞寒霜巨人村的凶手。寒霜巨人會立刻攻擊，而煙霧巨人則溜之大吉。3.隊伍在此遇到怪物巡邏隊。4.隊員中的流浪者發現東面走道有許多人走過的痕跡。5.如果維拉（Vala）在隊伍中，她會認出這裡並提及東方走道的傳送器。流浪者可以發現東到東南的走道都有大批人馬走過的痕跡。6.一隻火焰蟲守著回到知識之井區8處的傳送門。7.五個煙霧巨人與五隻白龍守著12頭龍的冰凍軀體，當隊伍打敗守衛，還有醒轉的12頭龍要對付。8.黑圈幫在此有個檢查站，守著3隻遠古赤龍。隊伍必須預先施展抗火術才行。9.隊伍發現一個朝向東的凹洞。10.這裡可以聽到衆多人馬交戰的聲音。11.噪音來自東方，流浪者將發現有重物拖到北面走道的痕跡。12.這走道充滿了敵人的屍體，如果隊伍找尋，有一半的機會可以找到一些財寶，但是隊伍也將遭遇許多敵人。13.四名煙霧巨人被五隻白龍守護著，正拖屍體到隊伍後面的走道，牠們看到隊伍將立刻攻擊。當隊伍打敗他們，有三隻遠古白龍會立刻攻擊隊伍。14.另一個由遠古赤龍守著的檢查站。15.黑圈幫部隊在此攻擊奧斯沃的靈魂。雖然邪惡部隊很多，戰鬥仍然呈現膠著。五名煙霧巨人與四隻白龍會脫離戰鬥來攻擊隊伍。擊敗牠們之後，隊伍又會被另一群怪物攻擊。16.奧斯沃夫的靈魂在此出現，隊伍必須有奧斯沃之杖（Staff of Oswulf），他才會讓隊伍進入城堡，並給隊伍一些裝備，包括一把Silver sword＋5與Silver shield＋5。

二、雙子城堡入口

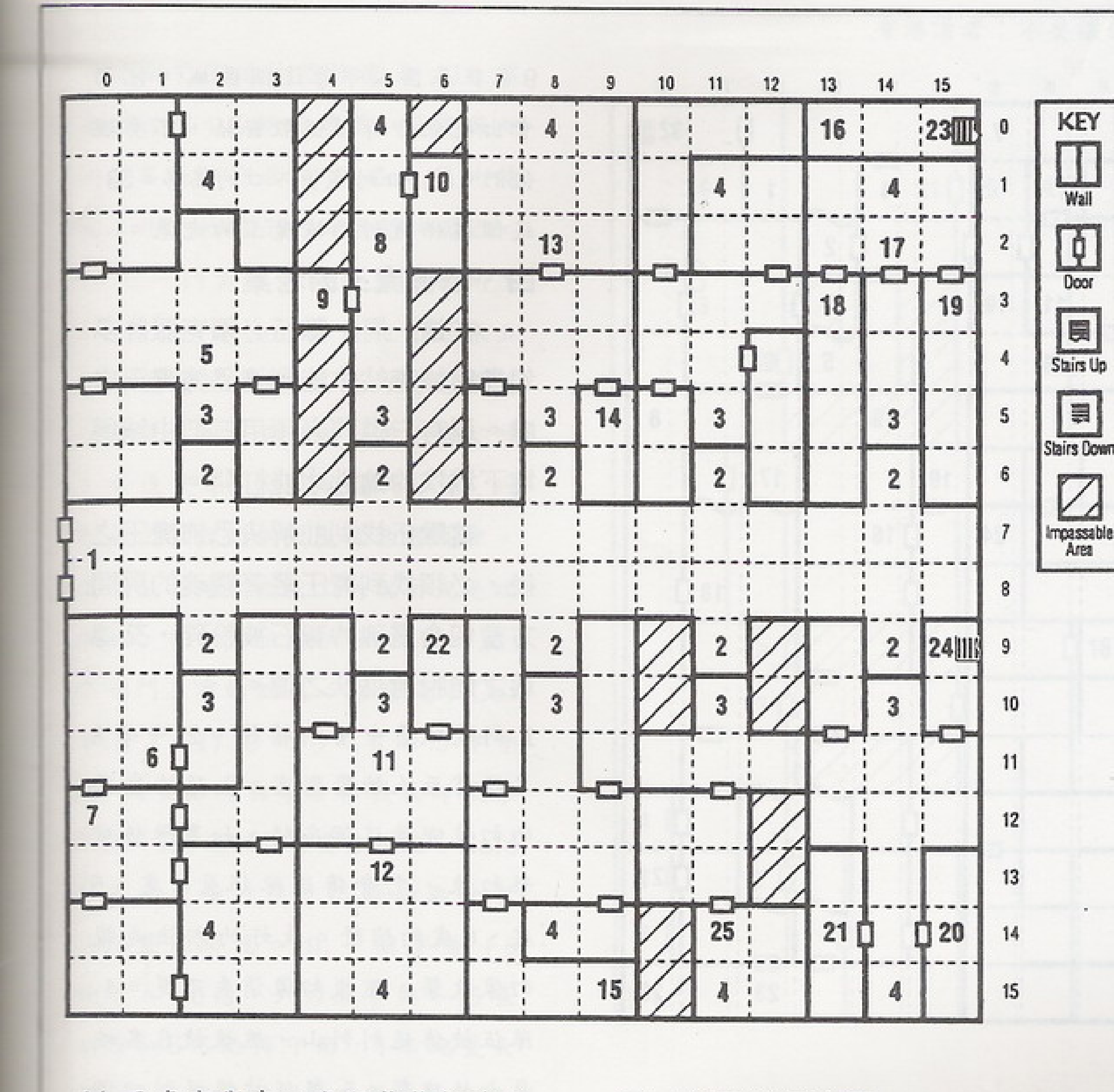
這一層已被變成充滿怪物與陷阱的迷宮，恐怖魔王在他被冰封之前就已患上偏執狂，他設計了許多旋轉牆與陷阱來對付敵人，當隊伍進入之後，許多怪物會復活並開始攻擊。

1.這裡是入口，如果維拉Vala在隊伍中，她會告訴隊員這一層和以前有很大不同。2.這些牆會旋轉，將隊伍轉到另一面（3處）。3.這些牆會旋轉，當4處的槓桿被拉會將隊伍轉回原處。4.這些是打開3處旋轉牆的槓桿。5.一個瘋狂牧師在此瘋言亂語，不要理他。6.內有6名煙霧巨人的房間。7.這裡是要霧巨人軍官的房間，裡面有一群煙霧巨人與狂暴巨人。8.隊伍會在此掉入刺坑而受傷，除非賊先找出陷阱。9.彎刀由牆內砍出來，若賊未察覺並解除之，全隊會受傷。10.若隊伍在此觸動機關，天花板會落下，賊可以找出並解除之。11.九名蛇髮女妖在此工作。12.房間內有七隻石化蜥蜴與蛇髮女妖。13.邪教營房，內有七名守衛與邪教牧師。



銀色匕首之謎(五)完結篇





14.五名守衛與四名邪教牧師在此沈思。15.傳送點至16處。16.傳送點至15處。17.裡面有八名蛇髮女妖的工作室。18.五名蛇髮女妖和八隻石化蜥蜴在此練習。19.四名蛇髮女妖在此訓練六隻石化蜥蜴。20.隊伍在此吵醒了九名半妹人。21.這裡是魔法物品貯藏室，可以找到一些魔法物品。22.這裡是回到知識之井區13處的傳送門。

23.到達雙子城堡中層的樓梯。

三、雙子城堡中層

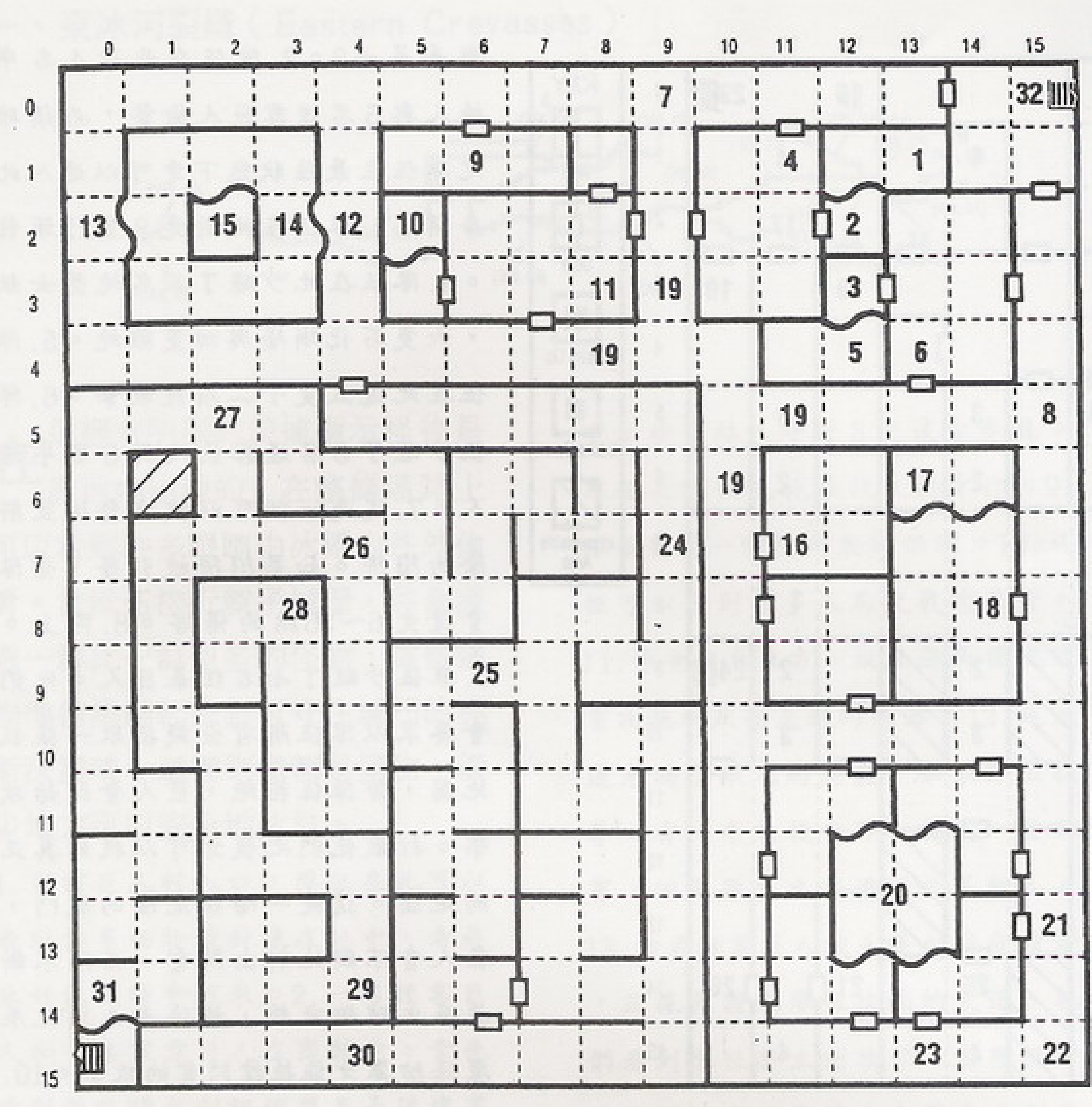
這一層是個迷宮，許多房間都藏有幻影牆之後，而到處都是的陷阱與巡邏隊，使得這個區域相當危險。

1.如果隊伍搜尋這個房間，將找到100顆寶石，一般青春藥、速度藥與長弓+2。2.隊伍在此遭4名半妹人與5名煙霧巨人偷襲，必須確定隊伍在最佳狀態下才可以進入此房間。3.隊伍在此遇見8隻12頭龍。4.隊伍在此吵醒了五名蛇髮女妖，六隻石化蜥蜴與四隻雞蛇。5.隊伍在此遭五隻十二頭龍攻擊。6.隊伍吵醒了6名煙霧巨人與6名半妹人。7.這是一個可以被賊發現並解除的陷阱。如果陷阱被引發，全隊會遭受6～36點的傷害。8.同上。9.隊伍吵醒了七名狂暴巨人。他們會要求以隊伍所有金錢換取一張假地圖，若隊伍拒絕，巨人會開始攻擊。打敗他們之後才可以找到真正的地圖。這是一場很危險的戰鬥，巨人會不斷地射出閃電。必須不斷施展火球術攻擊，施法者必須施展魔法防罩才能抵擋閃電的攻擊。10.如果隊伍找尋這房間可以找到麻痺杖（Wand of Paralyzation）、+2盾，+3三叉戟與隱形藥（Potion of Invisibility）。11.隊伍在此被8名半妹人偷襲。12.同7。13同上。14.這房間充滿了極多的數量的石化蜥蜴與雞蛇，隊伍必須帶著18處找到的護身符才能通過這裡。15.這房間包含100顆寶石，+4戰槌，+5彎刀，AC3護腕帶，大力藥水與特效藥。16.隊伍在此遇見七隻12頭龍。17.房間內有100顆寶石與兩樣魔法物品。18.隊伍被六名



銀色匕首之謎(五)完結篇

／Lord Jean



煙霧巨人偷襲，隊伍打敗他們之後可以得到一個護身符。19.隊伍遇見一大群巡邏隊，打敗他們之後可以找到一張有「Steeleye」密碼的信。20.這是一個舊實驗室，找尋可以得到藥水。21.隊伍會在此再次看到莎迦莎，她會引誘隊伍追她，如果隊伍緊跟不捨，會觸動22處的傳送陷阱。如果隊伍不跟上去將會遭遇6名狂暴巨人，4隻雞蛇與4名蛇髮女妖攻擊。22.這個陷阱可以由賊偵測出並解除，不然隊伍會被傳回雙子城堡地下城。23.同21。24～27鋼鐵魔像，若隊伍不回答密語「Ste— eleye」，它們會立刻攻擊。28.這是個明顯的陷阱，不要去拉槓桿。29.鋼鐵魔像，同24。30.這區域是個陷阱，若隊伍踏入一步就會遭受6～36點傷害。31.9名狂暴巨人守著這個區域，他們會出現並告訴隊伍假密語，不要理他們。32.回到城堡入口的樓梯。33.這個樓梯通到恐怖魔王的老巢。

四、恐怖魔王的老巢

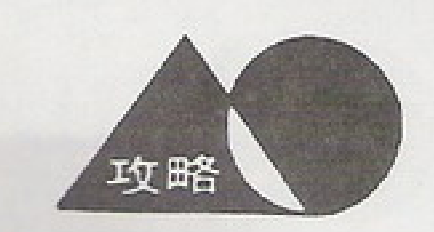
在這一層，隊伍必須克服許多幻像與檢查站才能到達恐怖魔王之處。還有三道門必須用三把由城堡地下城找的鑰匙才能打開。

當隊伍找到並解決恐怖魔王之後，必須找到魔王藏著靈魂的房間方當包含靈魂的寶石被粉碎，艾德瑪才能脫離巫妖之道。

1.到達城堡中層的樓梯。2.守著8名煙霧巨人的警衛室。3.恐怖魔王的幻像守著這個房間，如果隊伍攻擊幻像，它會傳送隊伍至4處、5處、6處的陷阱。最好的方法是讓幻像攻擊，然後幻像消失不見。4.隊伍被傳送到刺山，然後被6名蛇髮女妖攻擊。5.隊伍被傳送到四個鋼鐵魔像之間。6.隊伍被傳送到六個鋼鐵魔像之前。7.一個傳送到8處的傳送門。8.這是一個寶庫，隊伍將遭遇6名鋼鐵魔像與6名半妖人。寶藏包含8000白金幣，80顆寶石，30樣珠寶與8樣魔法物品。怪物不會主動攻擊，除非隊伍去碰寶藏。9.一個閃電的幻像橫過門，任何隊員若嘗試去解除陷阱將遭受5～30點的傷害。若撞門的話，幻像會消失。10.在此門的標誌上清楚



銀色匕首之謎(五)完結篇



香港讀者：不要讓你的權益睡著了！請參閱本期第62頁

地標示它不通往恐怖魔王。11.這房間內有4名鋼鐵魔像，6隻雞蛇與5名恐怖守衛。12.在此門的標誌上清楚地標示它通往恐怖魔王。13.這一門需要銀鑰匙才能打開（Silver key），用錯鑰匙會召來五個鋼鐵魔像。14.這間內的陷阱可以被賊偵測出與解除，若引發陷阱，會遭受4～24點的傷害。15.四個靜止不動的鋼鐵魔像站在這裡，若隊伍去讀取底座上的說明或是攻擊之，它們會立刻開始攻擊。16.這個門上有的謎題，答案是「Oswulf」。17.莎迦莎，6個恐怖守衛，4隻雞蛇與4名邪教牧師攻擊隊伍。18.這個門需要金鑰匙（Gold Key）才能打開。用錯鑰匙會召來五隻12頭龍。19.一個穿著+5鎧甲，+5盾，大力腰帶與+45長劍將和6名恐怖守衛，4名蛇髮女妖與4名邪教牧師會攻擊隊伍。20.這個門需要黃銅鑰匙（Brass Key）才能打開，用錯鑰匙會召來8名蛇髮女妖。21.6隻十六頭龍將攻擊隊伍。22.當隊伍進入此房間時，恐怖魔王會出現。他將和10名狂暴巨人與6名邪教牧師攻擊隊伍

這是整個遊戲最困難的戰鬥，在進入這個房間之前。隊伍必須對所有戰士施展巨大術（Enlarge），迅捷術（Haste），祝福術（Bless），所有施法者都必須施展魔法防護罩（Globe of Invulner ability）來抵擋敵人的法術。

開戰之後，可以用火球術（Fireball）干擾敵人施法。

而戰士則上前圍殺魔王，因為法術對牠幾乎沒有用。23.這是通往靈魂之室的暗門。24.這是靈魂之窗，裡面有一顆包含魔王靈魂的寶石，被12名鋼鐵魔像與6名蛇髮女妖保護著。打敗他們並粉碎寶石就可以結束整個遊戲。25.這傳送門通到知識之井區12處。26.這個傳送門通到知識之井區5處。

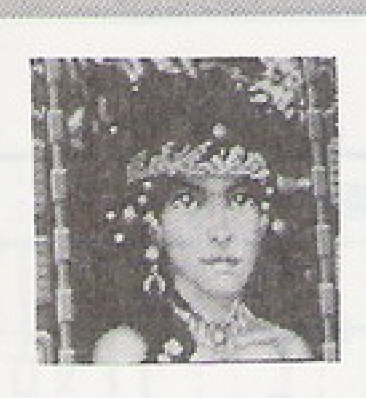
五、結　語

這個攻略終於告一段落了，基本上，我認為這個遊戲是一個過渡性產品。因為它和被遺忘王國（Forgotton Realm）的劇情關聯不大，而且裡面有許多地下城只是用磨時間，例如：巨大迷宮與礦坑。但不妨把它看成是一個提昇隊員等級的遊戲，就像幽城寶藏一樣，訓練出一支隊伍來迎接以後的挑戰。







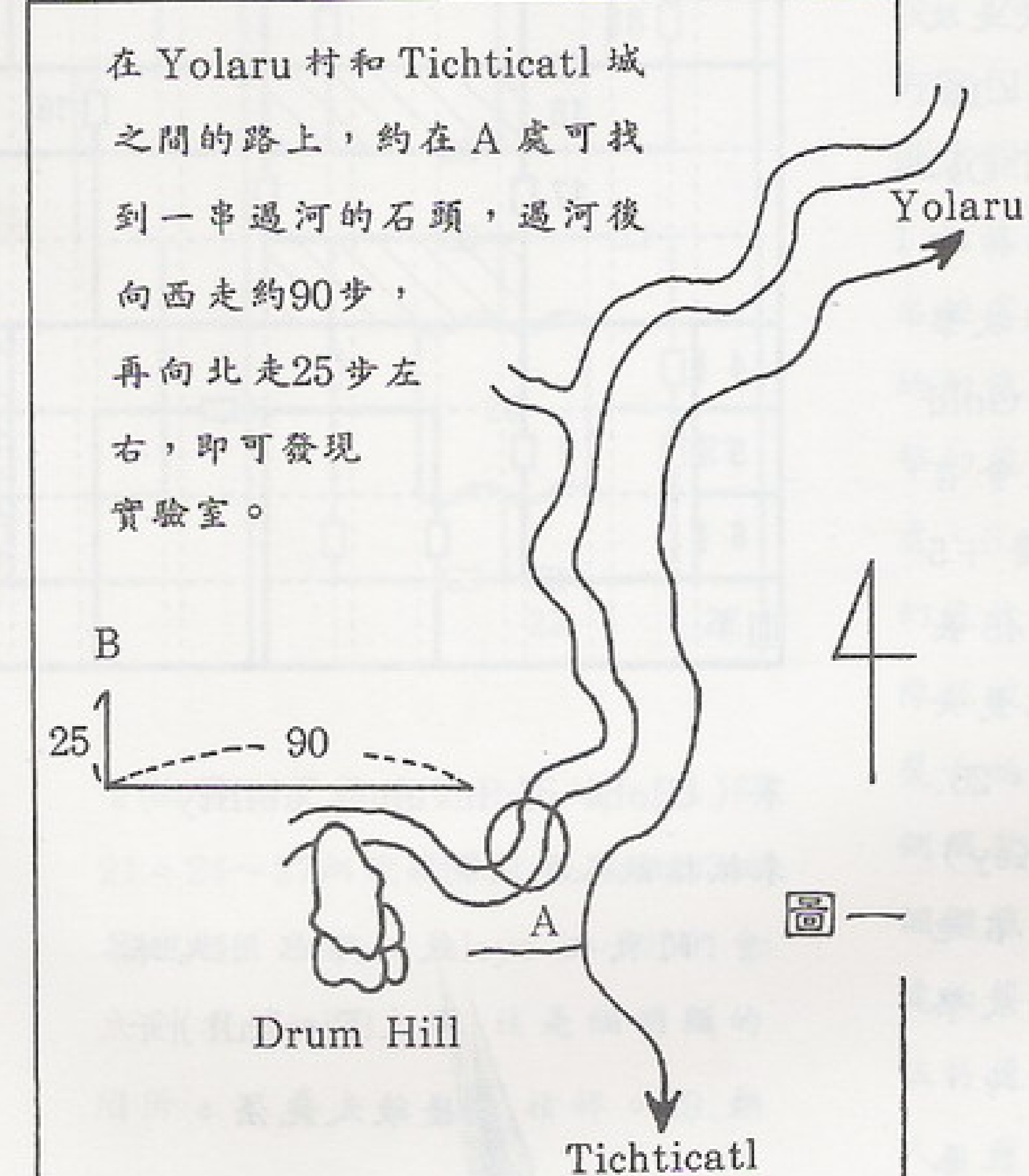




當你在巫師 Intanya 的小屋醒過來之後，按照說明書回答了 Intanya 的問題之後，一段創世紀式的冒險又展開了。這個遊戲承襲了創世紀VI的風格，大體上比創世紀VI簡單些，不過想像力的運用卻比創世紀VI靈活多了。廢話少說，趕快進入主題。

正如標題所寫的，這是一個蠻荒的時代，在蠻荒的時代裏，一個現代人要在此生存下去何其地不容易，只有靠自己的大腦和雙手，才能戰勝這個蠻荒的時代。而你首先面對的問題就是人手和裝備的不足（一把獵刀，又不是藍波！）你必須增加人手和裝備。

在人手方面，冒險初期你可以經由巫師 Intanya 的口中問到 Rafkin 教授和記者 Jimmy 的下落，你可以很輕易地找到他們，另外 Shamuru 在 Barako 村北方附近，你可以邀他入隊。至於裝備，雖然你可以在各村落裡找到武器，但終究是非常落後的石刀石劍。在剛開始冒險時，情非得已，只好暫時用用，絕非長久之計，故在增加人手完之後，你得著手開始製造現代一點的武器，再去救 Aiela。不然的話，你將會發現史前生物的皮一隻比一隻還厚，你就會常常向 Intanya 報到了。Rafkin 教授會告訴你土槍、手榴彈和火藥的做法。



圖一

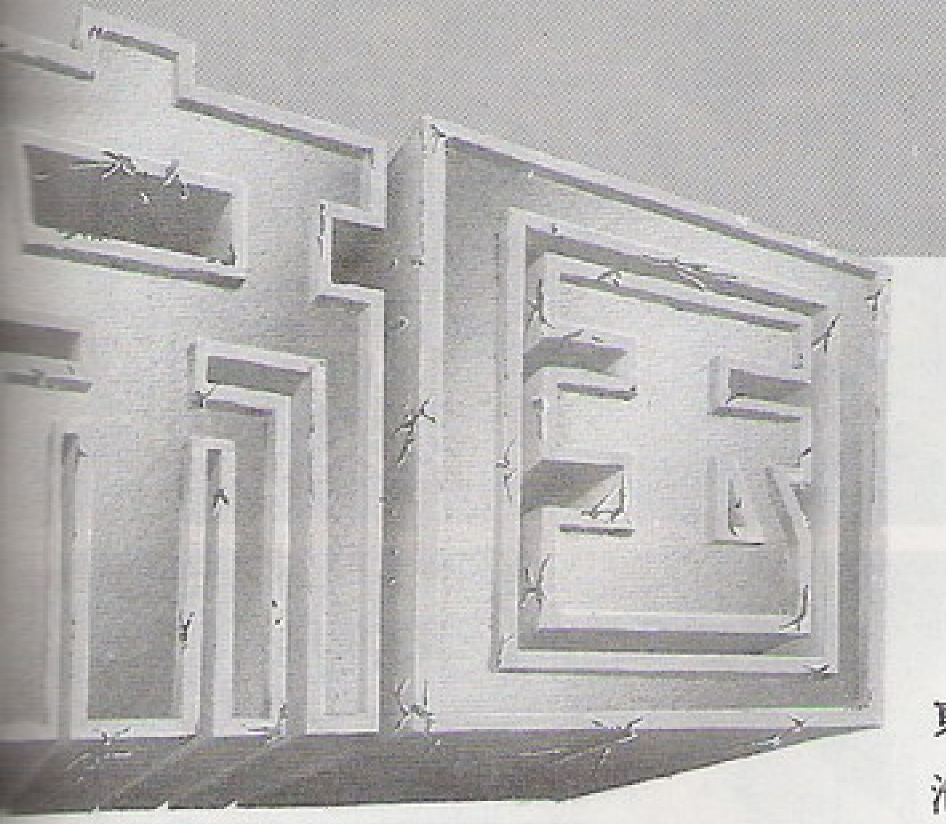
首先你必需找到教授的實驗室，教授實驗室的位置詳見圖一。等找到實驗室後，可以在實驗室的裡找到許多有用的東西：來福槍、子彈、消防斧，當然要帶走。至於篩網（Screen）和剪刀，教授在 Yolaru 的小屋裡就有了，要不要帶都可以，其他剩下的：照相機、滅火器和其他的瓶瓶罐罐暫時還用不到，且重量不輕，就先放在那邊，留待以後需要時再去拿。

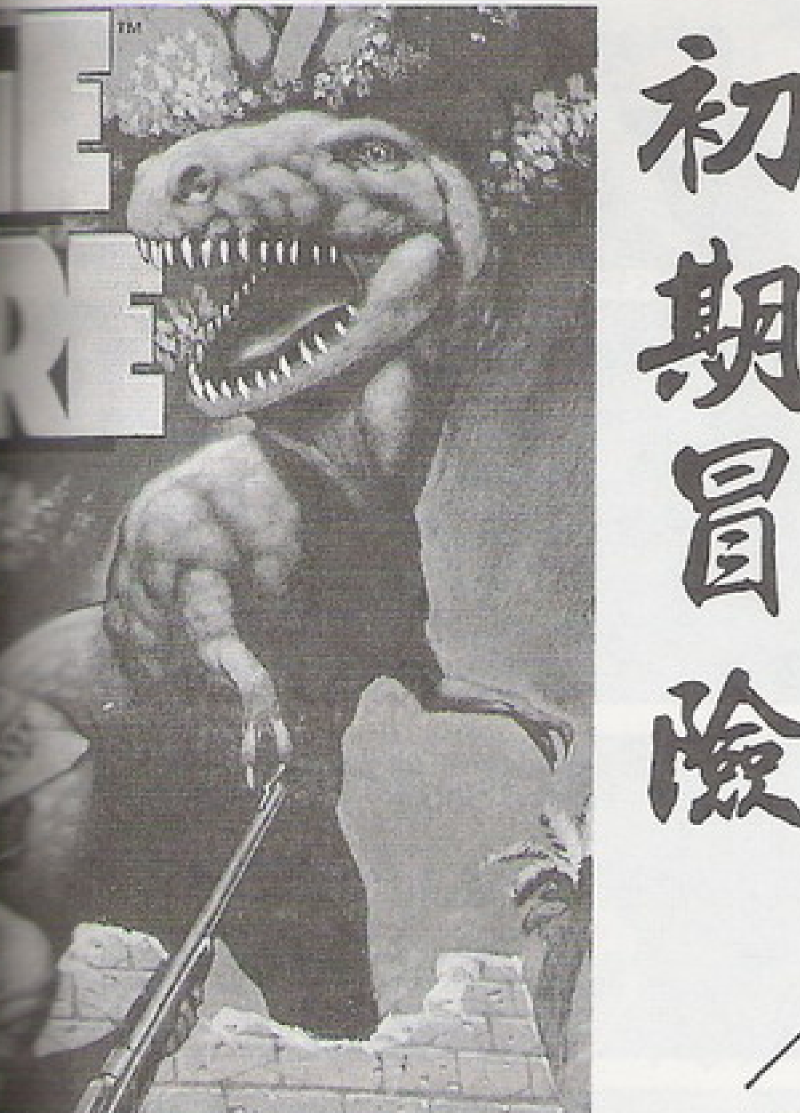
首先，來做土槍。你必須拿到竹管，教授會叫你去問 Nahuatla 族人竹管的來源，而你到了 Tichticatl 城後最好只向女的 Nahuatla 人打聽，若是問錯人，會被打得滿頭包的。問完之後，Nahuatla 會告訴你在 Tichticatl 東方有一片竹林，你可以到那裏用消防斧砍一些竹子下來，若是嫌麻煩，在 Tichtiatl 城裡搜搜看，你可以摸到一些（此時千萬不要闖入宮殿裏，否則可不要怪我沒有事先警告你）。

得到竹管後，再趕回實驗室，



香港讀者：不要讓你的權益睡著了！請參閱本期第62頁







初期冒險

／蔡佳宏

再問教授「Rifle」，教授就會幫你把竹管做成土槍。槍有了，再來就是火藥，火藥的做法比較麻煩。首先你必須找到三種成分：木炭粉、硫磺粉和硝化物。木炭粉的做法很簡單，到野外隨便找棵樹，用Use指令拔一些樹枝下來，再用火燒一燒，就可以得到木炭粉。

硫磺粉就要跑到Eodon山谷東南方火山地區，先得找到硫磺池（會冒泡的那種），再用篩網，就得到硫磺粉。硝化物就得先找到山洞，你可以到Yolaru東南的懸崖壁發現五個山洞，理論上，每個山洞大概都有硝化物，不過筆者建議你選由北數來第二個山洞，進去後，你可以很快地發現一堆水晶（Garden of Crystal），再用Use指令，教授就會幫你找出一些硝化物。等到三樣成分都有了之後，再把這三樣成分丟入磨石（grinding stone）或研缽（mortar）裡，用Use指令，再看一看，你就做成了火藥。

有了火藥和土槍，你就有了「噴火的棒子」，雖然威力比實驗室裏那把來福槍差很多，使用前還得裝填火藥，但比起土著石刀石劍，這已是非常先進的武器，而且沒有彈藥短缺的問題（一開始，你只有三十發來福槍子彈），是筆者極力推薦的武器。

至於手榴彈，則先到野外找一種開橙色花的植物，採一些亞麻絲(flax)下來，再用紡織機(loom，在Tichticatl城和Burako村各有一部）織成布（cloth），然後用剪刀或獵刀割成布條，再拿到Kurak村南方或Yolaru東南方的恐龍墳場找焦油池（Tar），用Use指令，將布條浸入焦油，浸過焦油後，再到河岸，用挖掘棒（digging stick）挖一些土，用Use指令做成泥胚，再用火烤一烤，再將五份火藥、浸過焦油的布條和烤過的泥胚傳至同一隊員，用Use指令使用布條在泥胚上，你就製成了一個粗糙的手榴彈。

不過筆者建議手榴彈不用做太多，一方面太重，一方面用來戰鬥也太浪費，最好做個十來枚，保存起來，以後還用得著。

而將浸過焦油的布條綁在樹枝上，就可以做成火炬，在山洞或地下城探險時，倒可省去不少藥材。此外，布條也可以當做繃帶，可以恢復少許生命力，雖然效果沒有法術好，但若在藥材用光的情形下，倒也不失為一個好方法。

另外，這個遊戲還有一種傳送盤的裝置，如善加利用可以省去非常多的時間。傳送盤在Eodon山谷一共有七處分別位於七個不同的地方。當你踏上傳送盤後，你首先會被傳到傳送盤分配區上，那裏一共有七個可用的傳送盤，代表著七個不同的地方（見圖二），再踏上你要去的地方所代表的傳送盤，便可瞬間傳到你要去的地方，功用就好像創世紀VI的月之石一樣。

這個遊戲中還有許多的物品有著各種不同的妙用，幾乎每樣東西對以後的冒險都有幫助，只要各位能以智慧和耐心去發掘，相信你會體會出馬蓋先的樂趣。還遲疑什麼？趕快去救Aiela，解開月之石的奧秘吧！

龍人山洞出口
Barako北方
故障
大吊橋下方，在Kurak和Yolaru之間
Barrab西方
Tichtica-tl城南方
Disquiqui南方
Jukari北方

圖二



本遊戲的畫面非常細膩，所以在此只提供攻「略」，剩下的留著給大家慢慢享用吧！

第一關

第一關開始先朝左走，擊退巫師後拿鑰匙，再往回走，開D^1的門，站到傳送台T_1，神鷹米歇爾從天而降，帶著幾聲尖銳的鳴叫，把風神送到T_2，然後救出第一個仙女F_1。以同樣的方法，從T_2傳送回去。

繼續往前走，拿雨傘，從T_3傳送到T_5的旁邊，一直往前走，通過雲雨區和鳥群區，然後救到仙女F_3，再乘神鷹回去，在拿雨傘的地方拿蜂蜜，再拿鎖匙K_2，同時也引開了一群討厭的蜜蜂，救出F_2的仙女，勇往直前，越過蜜蜂，打掉鳥蛋，開D_2，救出仙女F_4，同時從T_4到了最後的部份，不擇手段也拿了K_3後，走到了門D_3前，小心別誤開了此門，否則沒了鑰匙，你只好和最後一位仙女隔門相望。

第二關

加滿了人數後，馬上就開始了第二關。首先往左走，如法泡製第一關，救出F_1仙女，再拿水，從T_3傳送到T_5的前面，擊倒了三具骷髏人，拿了魔鞋，乘T_5回去。

藉著魔鞋的力量跳上高台，救出F_2，繼續往前走，小心天上掉下的火怪。見仙女F_3前圍繞一群蜂，救人要緊，突破重危，救出F_3，跳上T_4傳送到最後的區域。

拿K_3，開D_2，得一罐蜂蜜，往前走依序拿水、K_4，回去開D_3救F_4，再往前走，拿剛才放下的水，救出仙女，結束本關。

第三關

風神的心，打動了仙女的淚，也加滿了我的人數，開始了第三關。首先往左走拿K_1，往回走，進入火怪區。開了D_1，往前走，穿上魔鞋，再回去救仙女F_1，順便到T_1搭老鷹的便車回出發點。

朝著太陽落下的方向走，一路上的風景真美。一大堆的骷髏頭掛在天上。忽然，風神感到天氣會轉壞，便順手拿了把雨傘，跳上傳送台T_2，呼喚神鷹。經過了一段好

長的旅程，終於回到了陸地，啊！大地真好！在讚嘆之餘，赫然發現，仙女F_2困於雲雨之中，連忙撐起了雨傘，前往搭救。

繼續朝著月亮升起的方向探索，風神急促的步伐驚起了睡夢中的鳥怪，真可謂「月黑雁飛高」。不知不覺中來到了盡頭，風神呼喚了強勁的風暴，吹去了沙土，得到了一把鑰匙K_2（跳上即可），連忙回去開啟D_2的門，從T_3傳送到F_3的前面，救出仙女後，從T_4傳送到T_5附近，往左走衝入蜂群中，救出F_4，再往回走拿K_3，開D_3，穿魔鞋，跳上高台救F_5，到T_6前往最後仙女之地，解放F_6。

第四關

雖然第四關要救七位仙女，但一點也不緊。從出發點向左走，拿K_1，回去乘神鷹從T_1到上面，開門D_1，往前走、穿魔鞋，小心其間的Jumper，他可是朝你的頭上跳。

回去救仙女F_1，從T_2傳到T_1和K_2之間，順著老鷹飛去的方向走，利用魔鞋拿K_2，再開D_2，救仙女F_2，從傳送台T_3到F_6的前面，往前走，站到仙女F_3的上面，土石立刻崩塌，救出了仙女，繼續走，得到了K_3，開D_3，救出仙女F_4，又見仙女F_5在前方，救出後，從T_4飛到T_5，救出F_6，再從T_5傳送回去，在D_3前的魔鞋不拿也可以，往前，拿蜂蜜，通過恐怖片「鳥」的其中一幕後，救出仙女F_7，若時間允許的話，拿雨傘，引開蜂群。

第五關

第五關算是較煩雜的一關，不像其他關一樣可以讓你睡個午覺。一開始就往左走，只見遠山含笑，閃爍的星光也帶給我無限的希望。窗外的這一景暫時紓解了緊張的情緒，但也不得已加快了腳步，踏上T_1，傳送到隔壁的一個大房間，朝左走，拿了一把火龍看管的鑰匙K_1，往回走，開D_1門，穿上魔鞋，跳上T_2，又傳回了美麗的窗景。

順著老鷹飛去的方向走到了盡頭，等龍氣完全散去後再跳上，否則會死得很慘。這回從T_3傳送到K_2的前面，拿了K_2，開D_2，通過火焰區，救出仙女F_2，順便拿了一罐蜂蜜，再回去拿雨傘，引開蜂群，救出F_3，從T_5傳送到兩個傳送台之間，又是考驗運氣的時候，T_7才是你正確的選擇。

救出了仙女F_4，站上T_8，等待漫長旅途的結束。神鷹終於把風神放下了，卻見最後一位的仙女被重重的大門鎖住，趕緊穿上魔鞋，拿K_3，開D_3，再回去拿K_4，開D_4，救F_5，終於要進入了最後一關。

第六關

只要你不步入歧途，第六關便可輕易通過。首先，往左走，看見兩個傳送台，T_1把你送回去，T_2送你到另一邊，所以先拿K_1，開D_1，救F_1，再上T_2，傳送到前方一箭之地，往前走你會看到一雙魔鞋，穿上它，回去救出F_2，埋在地下的K_2可不拿。

再往前走，看到仙女F_3，這時站到其前方突出的兩塊石塊上，石塊立即消失，救出仙女F_3，走出洞穴，用魔鞋神奇的力量跳上洞窟，往前走，拿雨傘，到T_3上傳送到另一世界。

往左走衝入蜂窩，救出仙女F_5，再往太陽升的方向走到盡頭救出F_4仙女，再回去拿K_3，跨上傳送台T_4上，風神向空中怒吼，神鷹悽泣的叫聲也隨即應和，彼此間雖默默不語，在他們的內心深處卻都明白這是最後一次的傳送。（而我也就要打完了，真爽！）開啟了沈重的大門D_2，救出最後一位的仙女（終於打完了），而安樂王國裡的守護仙女，以及生長在此的所有生物，再度獲得重生。王國裡詳和、安樂的氣息也再次享響了整個的納瑟里島。

K_1 F_1 T_2 O D_1 T_1 U H T_3 F_2 K_2 D_2 F_4 T_4 T_5 F_3 K_3 U H D_3 D_4 F_5

K_1 F_1 T_2 O D_1 T_1 W T_3 F_2 F_3 T_4 K_2 H T_5 S H D_2 K_3 T D T D_3 F_4 W K_4 F_5

T_3 D_2 F_2 K_2 F_3 T_4 F_4 K_3 T_5 F_5 D_3 S ～ F_6 T_2 U K_1 O D_1 F_1 T_1 S

T_3 D_2 F_2 K_2 K_1 T_1 O D D_1 F_1 T_2 S T_5 F_6 F_3 D K_3 S D_3 F_4 T_4 F_5 H F_7 U

T_8 F_4 T_6 T_7 T H F_2 D_2 F_3 T_5 U K_2 K_1 T_2 T_4 F_1 D_1 S T_1 O T_3 K_4 K_3 D_3 D_4 F_5 S

F_5 K_3 T_4 F_4 H T_3 F_6 U D_2 T F_3 S K_2 F_2 D_1 F_1 T_2 K_1 T_1 O DH

說明：O 出發點　T 傳送台　U 雨傘　W 水　S 魔鞋　F 仙女　D 門　K 鑰匙　H 蜂蜜

人獸之戰 攻略(一)

/Lotus

各位好，我是LOTUS…一個精通各種魔法的巫師。自從我和我的同伴把邪惡法師納達（Namtar）一腳踢入萬丈深淵後，就一直住在Purgatory。除了魔法外，我最大的專長便是繪製地圖（是不是魔法師的方向感比較好？），我很樂意和各位分享我的經驗。

比起我和伙伴們過去的冒險經歷（冰城傳奇Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ），這次的探險似乎比較經鬆：怪物不那麼多，謎題沒那麼難…不過人物升級慢很多。很多難關可以用好幾種方法解決，有些地方你甚至不必去，也對大局無損。

如果你正要開始探險旅程，那麽建議你：只要設一個魔法師即可，因為補充法力的龍石（dragon stone）太貴又太少，而且在旅程中，隊員之一有機會「免費」成為德魯依法師。其他的人最好具有不同的技能：包紮（Bandage）最重要，隨著等級的增加，這項技能的點數也應跟著增加，才不會浪費法力在醫療傷患上。

其他像爬山（Climb）、開鎖（Lockpick）、武器技術（Weapon Skill）都是值得投資的技能。

如果你已經進行了一段時間，最頭大的事恐怕就是能攜帶的物品太少，幾顆龍石就把荷包塞滿了。因此物品的取捨相當重要，以下是一些重要物品的列表：

非常重要的物品：the Golden Boots, the king′s Signet Ring, the Dragon Gem, Spectacles.

用過一次就可丟（但是地方要對）：mushrooms, Soul Bowl, Jade Eyes, mirror, Stone Arm, Stone Head, Stone Hand, Stone Trunk, Roba′s skull (the clam), stone hammer, key, silver key, battered cup, shovel.

可用來通行的物品：Pilgrim′s Garb, Citizen Papers, Governer′s Pass, Enkidu Totem.

通常你可以把物品送往商店待價而沽，物品的價格越高，表示越珍貴。武器和護甲可經試穿試用，觀察各屬性值的升降及打架時的效果來評估。

還有很重要的一點，寶箱一旦被打開，就要把其中的物品拿完，不要想離開後再回來拿…一旦你重臨舊地，連箱子都會不見了（更別說是裡面的東西了）。由於有龍石的地方不多，看到龍石時，把身上沒有用的東西都扔掉，能拿多少便拿多少。

迪瑪大陸中很有人情味的一點是：再壞的敵人都很少趕盡殺絕，即使你昏厥在地，身上的物品和錢財也不會被掠奪一而且還可以賺到經驗點數。所以萬一打輸了，趕緊包紮傷口，再度奮勇向前…當然，因為大多數的戰鬥都沒有戰利品可拿，逃跑對你而言，也不會有太多損失的啦！

Purgatory（波卡城）

這是一座有進無出的城，城門有重兵把守。除了士兵外，到處都是小偷和流氓，所以打架是少不了的，幸好大部分的人都很好對付，打不過就逃吧！城北的競技場很有名，不妨去試試，即使打不過也能獲得一套基本裝備，如果打勝了，可以獲得一紙市民證（Citizen Paper），西北有一座小屋，其中的巫師會無條件供應初級的魔法卷軸給你。

有空不妨到酒店和黑市逛逛，說不定你能在酒店找到志同道合的朋友，或是打聽到消息。另外，在城西南可以找到此城的龍頭老大Clopin，若是不想跟他一起做小偷或乞丐，就必須打敗城東北的怪物Humbaba，回到這裡可得到鉅額賞金。

離開波卡城有許多法子：最笨的方法是強行打敗門口的守衛，再跳入海中游泳而去，此外，如果你實在很無聊，不妨把自己賣給奴隸市場，然後想辦法逃出（這要有實力才行）。比較簡單的兩個辦法是：到城東南角，躲在屍袋中，讓別人把你扔出去（像基督山恩仇記）。或是由西北角的祕門進入城牆，





再由西南角的秘門出城。

你也可以從 Apsu Waters 中進入 Magan 地底世界，再覓路出去。當你看到 Irkalla 女神的雕像，別忘了奉獻幾樣不要緊物品，直到她高興為止，這將對你大有助益。

1.大門
2.恢復魔法力量的池子
3.Purgatory 城的老大，要打敗其周圍的衆多怪物才能見到他。訊息77
4.Irkalla 的雕像
5.Apsu Waters，由此可進入 Magan 地下世界
6.訊息 9
7.供應卷軸的巫師
8.使用游泳技術能，可以離城。（所有的人都要會游才行）
9.訊息67
10.黑市
11.酒店
12.醫院
13.藏屍袋。訊息5。
使用 Hide（躲藏）技能可出城
14.競技場
15.Humbaba 怪獸

Purgatory(波卡城)

Slave Camp（奴隸營）

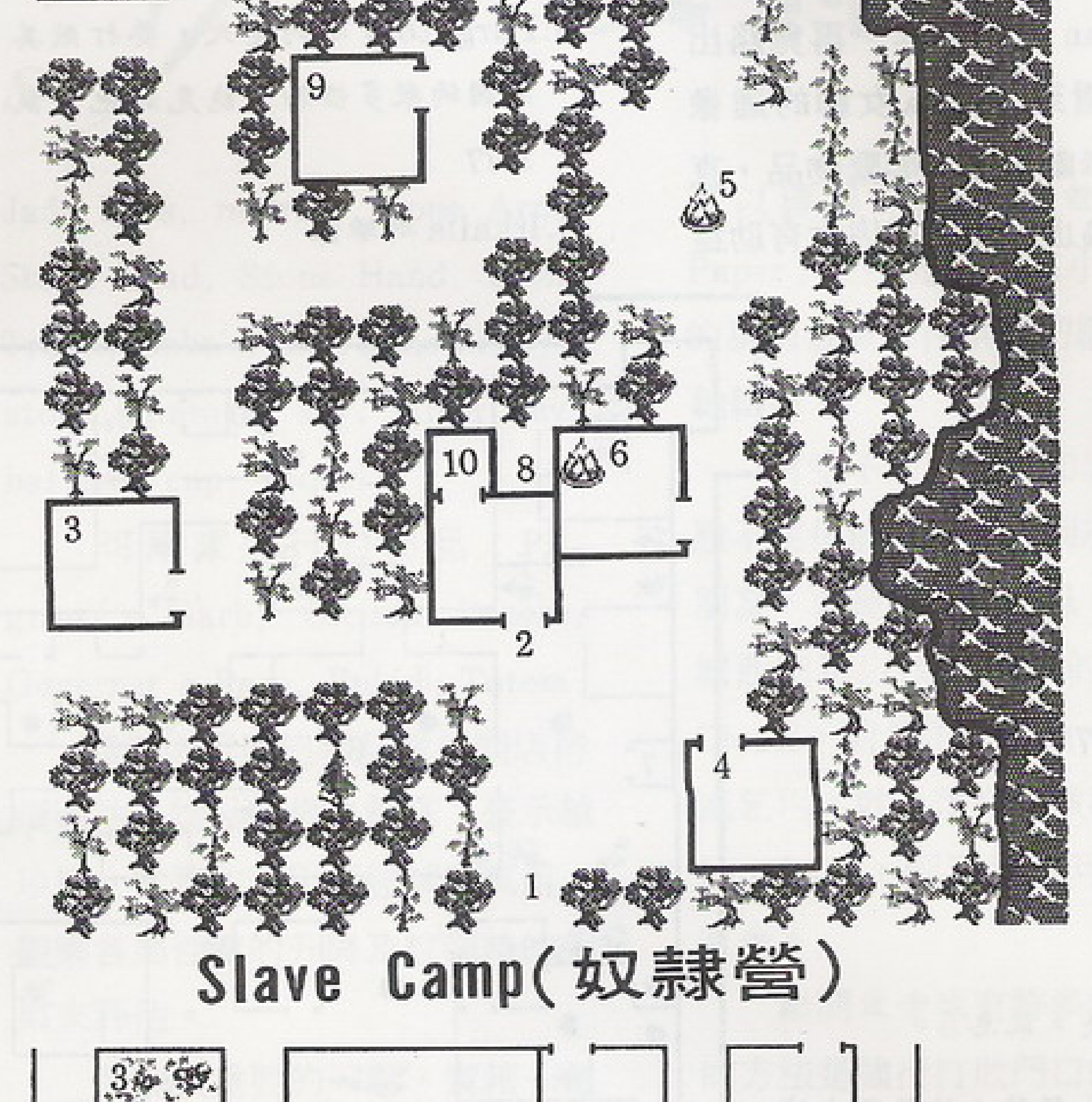
逃出 Purgatory 城後，旁邊有一水池，不妨進去洗浴一番，很有好處的。向前走（有一棵樹），那就是奴隸營了。

在這裡你不會有機會掄刀弄槍。這裡的居民都很和善，唯一例外的是一位老巫師，但是當你露一手法術給他看〔使用任何一項法術知識（Knowledge）〕，他立刻會引你為知已。雖然如此，看到他家後面的寶箱時，也不必不好意思下手。

碰到受傷的人，發揮你的同情心，救他可獲知一些消息（使用包紮技能或施 heal 法術）。到處逛逛，這是迪瑪大陸上唯一的詳和之地了。



1. 訊息16
2. 巫師
3. 訊息68
4. 志願加入者
5. 營火，可治傷
6. 訊息19
7. 訊息22
8. 寶箱（有不少法術卷軸）
9. 訊息88
10. 巫師送你的東西



Slave Camp（奴隸營）

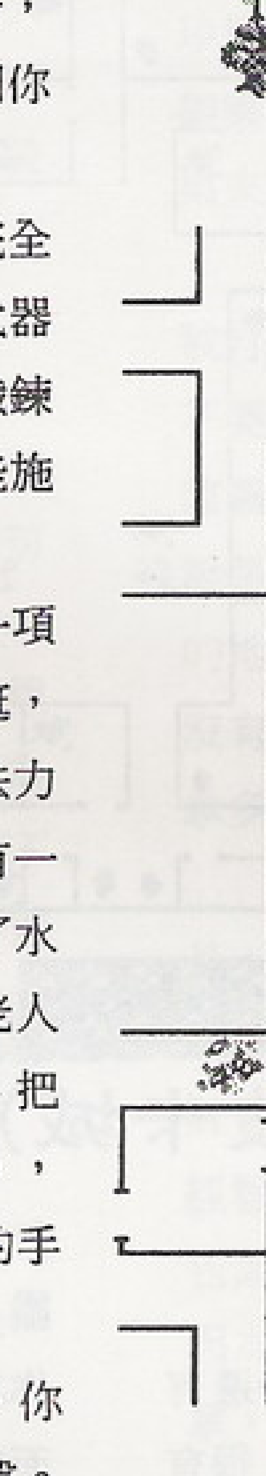
Slave mines（礦場）

如果你在 Purgatory 賣身給奴隸市場，就會發現自己銬鍊加身，在這裡大作苦工，怎麼樣？此刻你後悔了嗎？

這裡到處都是守衛，而你完全沒有還擊的能力，不僅所有的武器都被搜光，更糟的是全身都被鐵鍊綁著，不能自由活動，所幸還能施法術。

要恢復自由，首先要自製一項能敲壞鎖鍊的錘子。到各處逛逛，你能發現一些石頭和可以恢復法力的龍石，一柄鋤頭的把手，還有一個破杯子。用杯子在水池裝滿了水後，拿去送給(5)處奄奄一息的老人，他會把鞋帶送你。有了石頭、把手和鞋帶（Use其中任何一項），就可製成錘子。使用錘子，你的手腳就自由了。

在垃圾坑拾回自己的武器，你會發現這裡的守衛實在不堪一擊。臨走之前，不妨從暗門中帶些寶藏離開，再到10處打敗一群警衛和頭頭，自由已經在望。



Slave Mines（礦場）

1. 石頭和龍石
2. 鋤頭把手
3. 杯子
4. 訊息60
5. 要水的老人
6. 垃圾坑
7. 寶箱
8. 水池
9. 一群警衛
10. 訊息62，警衛和警衛頭頭

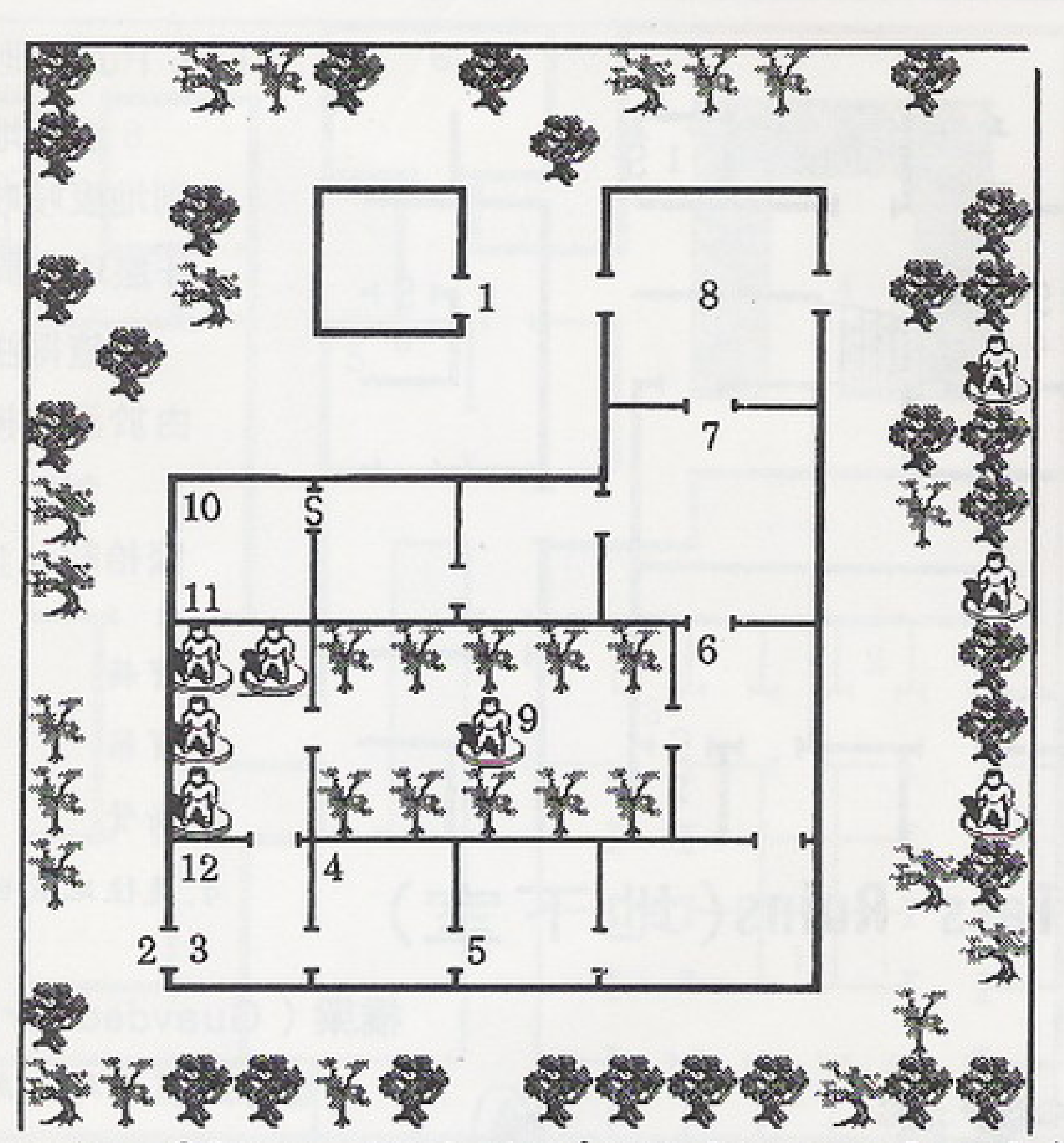
Mog′s Slave Estate（莫格的宅院）

如果你從暗無天日的Slave mines中逃出，就會現自己置身於這所華麗的宅院。當然，你也可以直接從大門進入。

Mog是靠苛待奴隸致富的商人，謠傳他已經死了，這點不妨由你來證實。有人還說他是個雕刻家呢！

各處走走，你會發現Mog對雕像和鏡子有特殊的偏好，(5)處的傳記能揭露不少秘密。如果你真要追根究底，拾起一面鏡子，走到(3)的房間，使用鏡子，你就會發現衣冠楚楚的Mog竟然是…，而雕像的來源也就不言而明了。

這裡除了少數的錢和龍石外，並沒有太多値得一逛的地方，隨處可見的山妖精（goblin）會讓你頭痛不已，所以拿了東西就趕緊走吧！



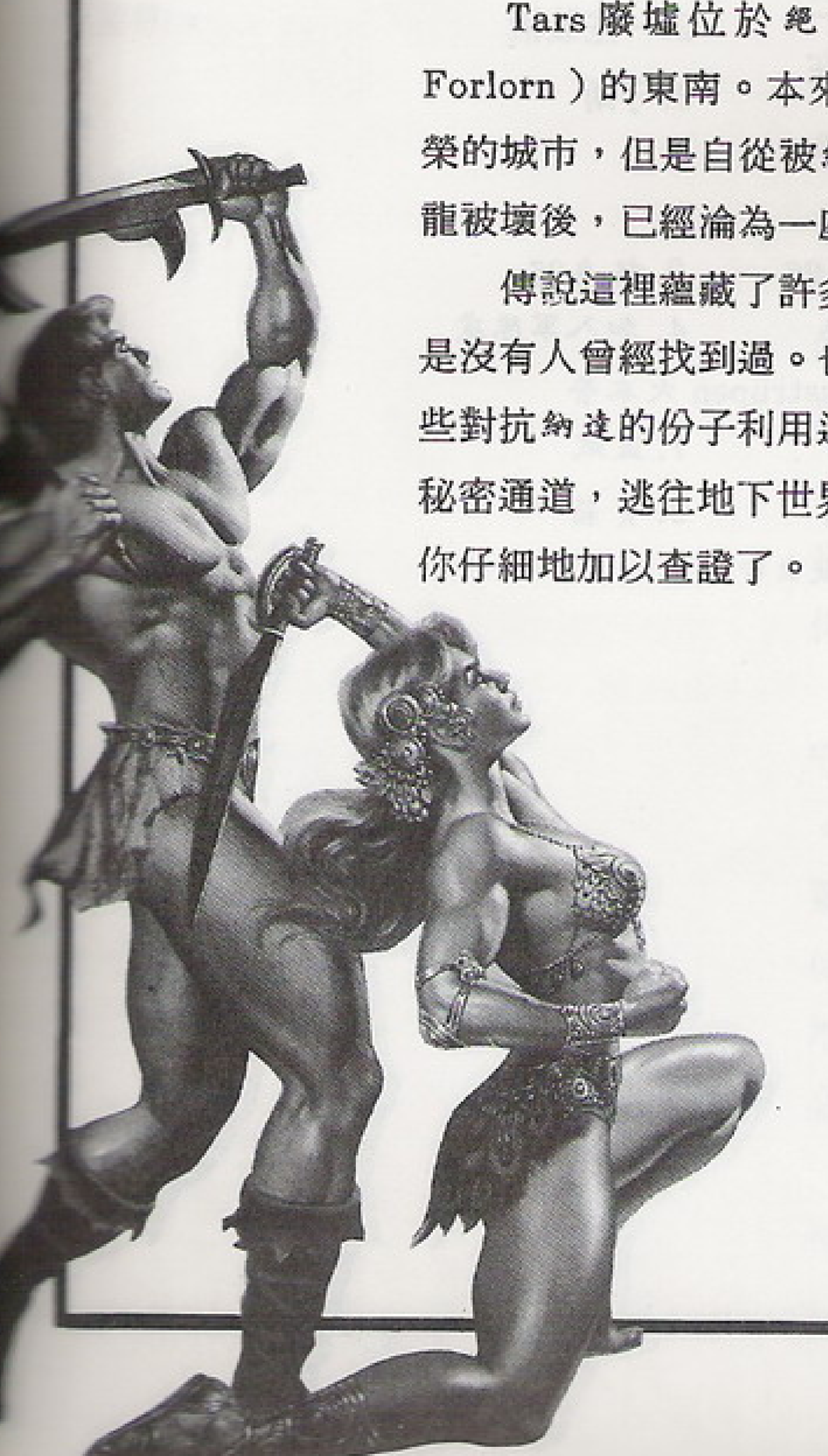
Mog's Slave Estate(莫格的宅院)

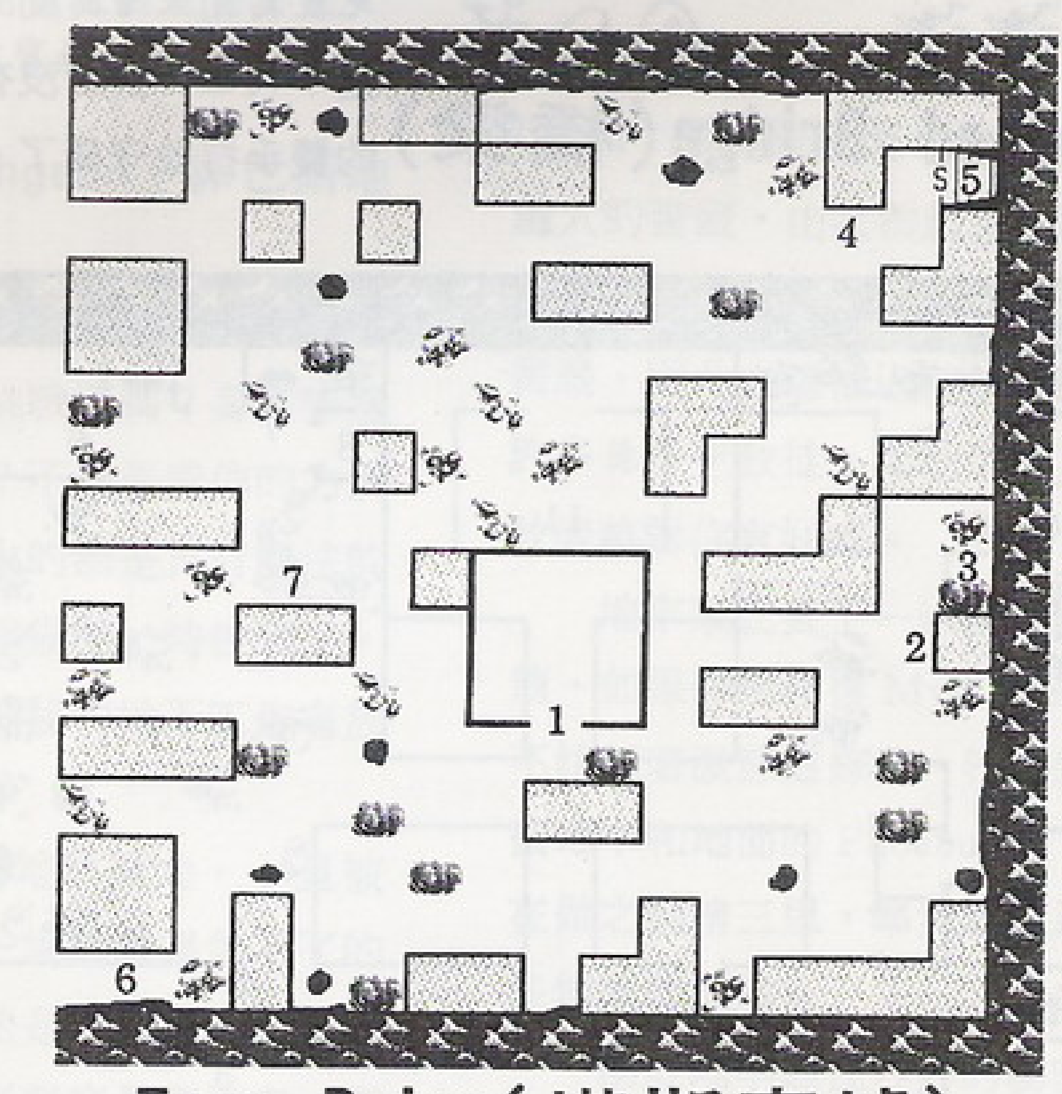
1：有一些不明生物留下的蹤跡，使用Tracker技能，可到2
3：Mog的房間
4.鏡子
5.訊息99
6.發霉的食物
7：訊息105，還有一些武器及龍石
8.破裂的鏡子
9.Mog的雕像
10.金子
11.鏡子
12.真正的Mog，在消滅他前最好不要走到這裡來

Tars Ruins（塔斯廢墟）

Tars廢墟位於絕望島（Isle Forlorn）的東南。本來是一座繁榮的城市，但是自從被納達法師的龍被壞後，已經淪為一座空城。

傳說這裡蘊藏了許多寶藏，但是沒有人曾經找到過。也有人說某些對抗納達的份子利用這裡的某條秘密通道，逃往地下世界，這就要你仔細地加以查證了。

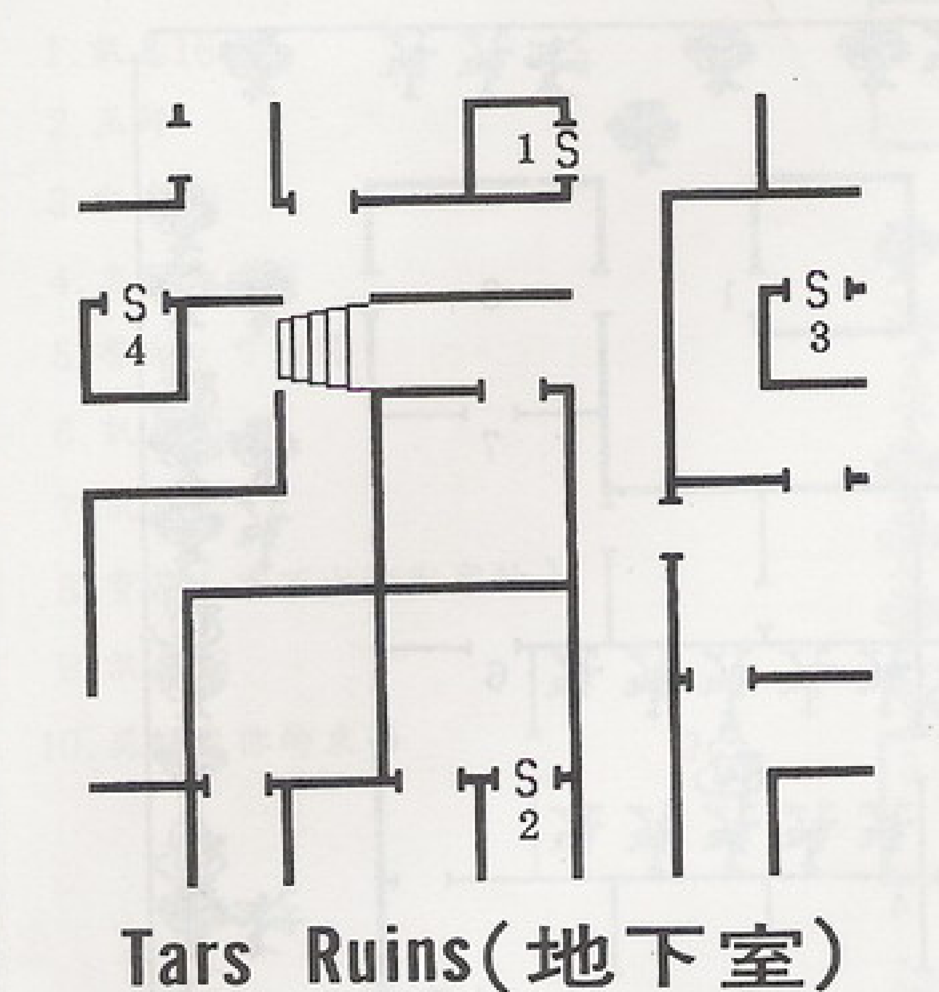




Tars Ruins(塔斯廢墟)

1.奇特的廟宇
2.守護蛇
3.某個武士殘留下的裝備
4.陷阱
5.一塊石板，使用力量（Strength）可以揭開石板（力量必須夠大）前往地下室
6.一些卷軸
7.在此使用tracker技能，可以直接到5





Tars Ruins(地下室)

Tars Ruins地下室

這個地下室乍看之下，似乎年久失修。當你走起路來，聽到地板吱吱作響的時候，就意味著旁邊有密門。密門裡面有些什麼珍奇異寶，也無須我在這裡囉嗦了。

值得注意的是：這裡有一條通向 Magan 地底世界的路，由於沒有樓梯，你必須使用攀爬(Climb)技能，才能前往。

對了，差點忘了告訴你，有一間密室中放著一隻斷臂，趕緊拾起，這隻斷臂是你以後非常有用的物品，別忘了它。

1.寶箱
2.寶箱
3.斷臂
4.通往地底世界的洞穴

Guarded Bridge(橋梁)

橋梁(Guavded Bridge)

當你逛膩了絕望島，可以進入 Magan 地底世界，然後再由其他的出口到達別的島嶼。否則就只有通過絕望島和太陽島之間，有守衛防守的橋了。

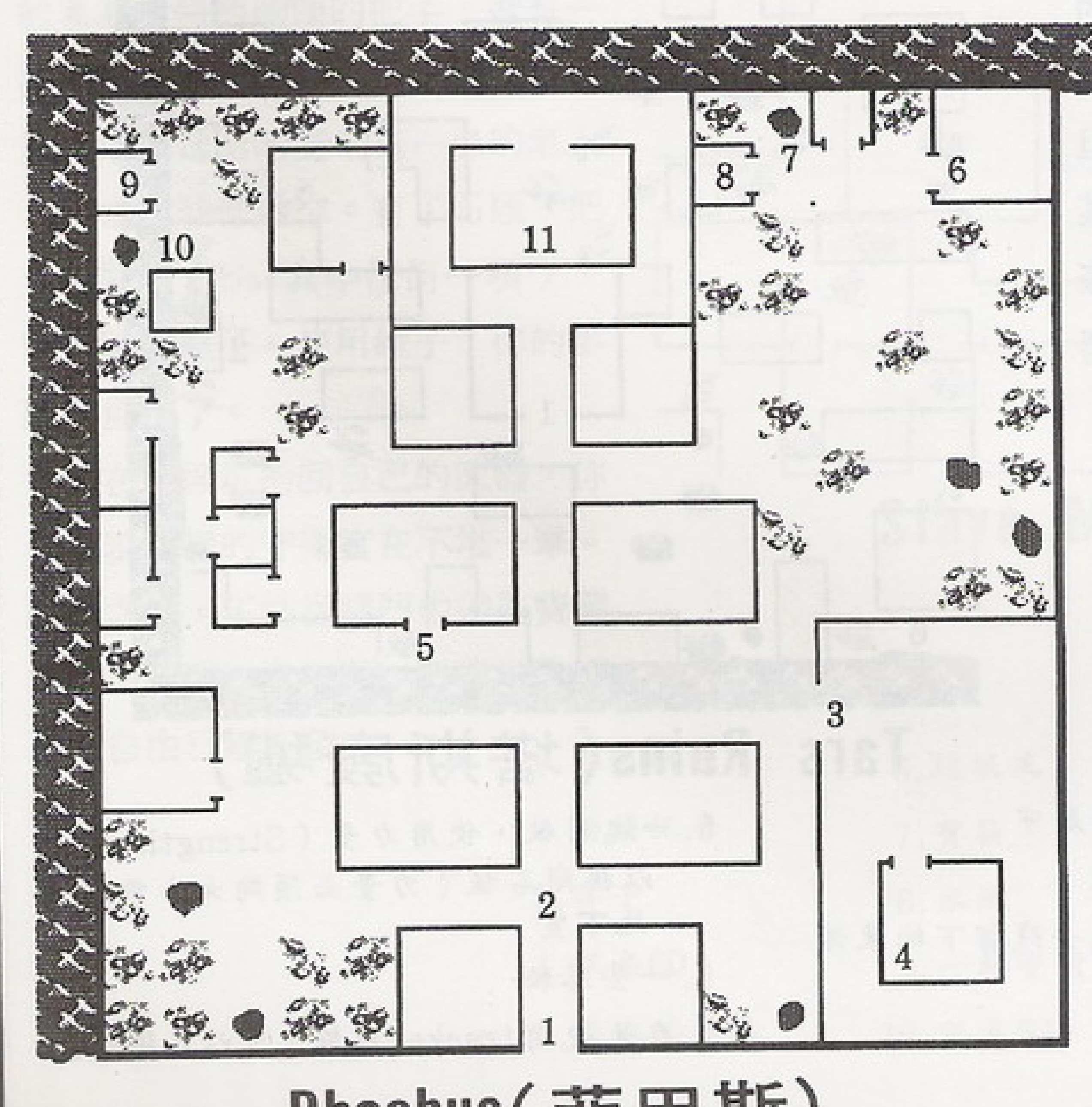
自從納達法師當政後，迪瑪大陸的居民都必須具有各種「路條」，才能在各島間通行無阻。比如說：絕望島和太陽島間的「路條」，就是市民證，倘若沒有，只好靠自己的雙手打敗守衛了。市民證可以在競技場獲勝後得到，或是在 Slave Camp 的寶箱中獲得。

即使出示市民證，你還必須付給守衛一些「過路費」才行。有時守衛會把武器或卷軸藏在橋上隱蔽的地方，值得你好好搜。

1.訊息：要使最高魔法師復生，必須把他散落在各地的身體碎片送回到黃泥蟾蜍城(Yellow Mud Toad)

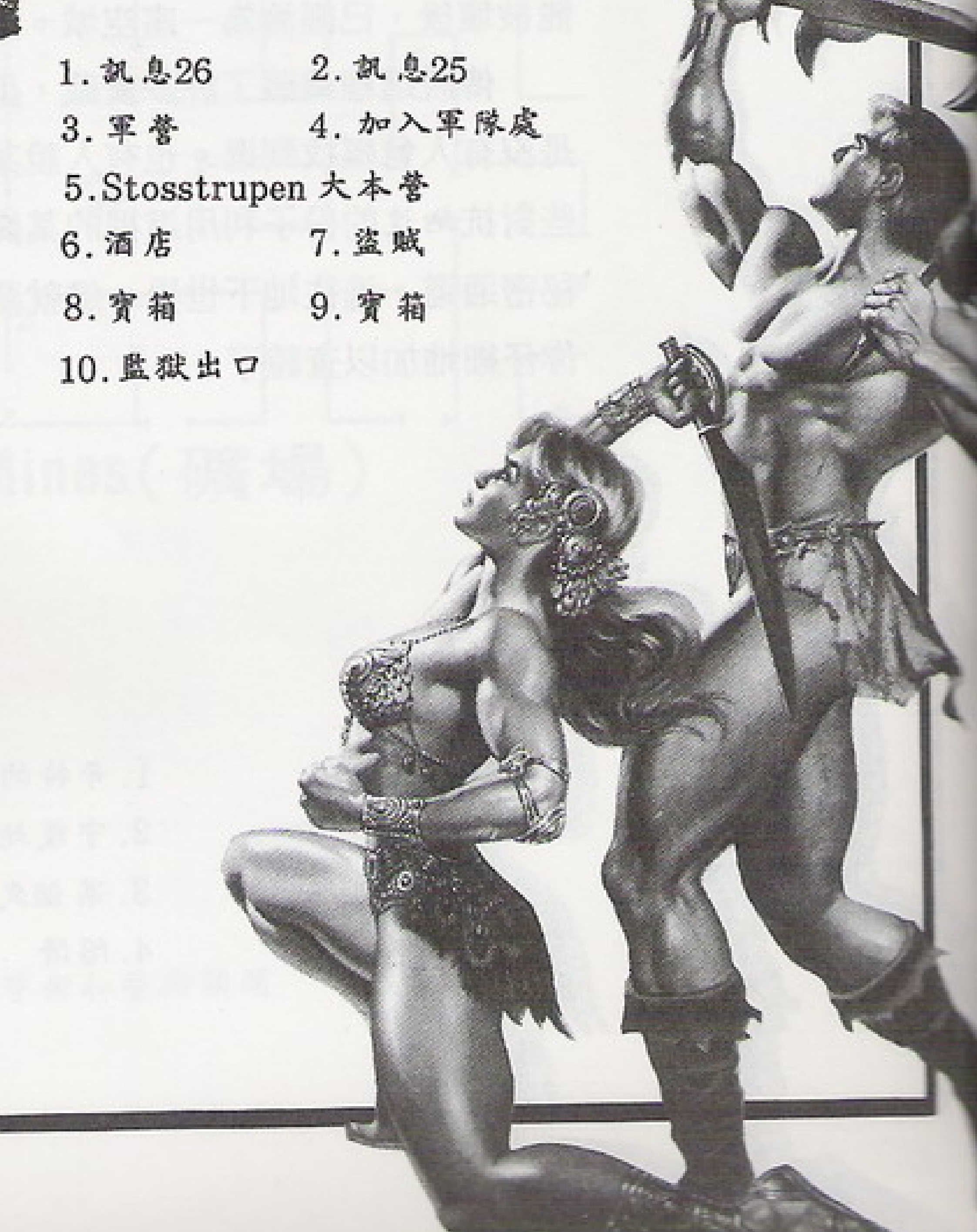
2.一些裝備

3.守衛



Phoebus(菲巴斯)

1.訊息26　2.訊息25
3.軍營　4.加入軍隊處
5.Stosstrupen 大本營
6.酒店　7.盜賊
8.寶箱　9.寶箱
10.監獄出口



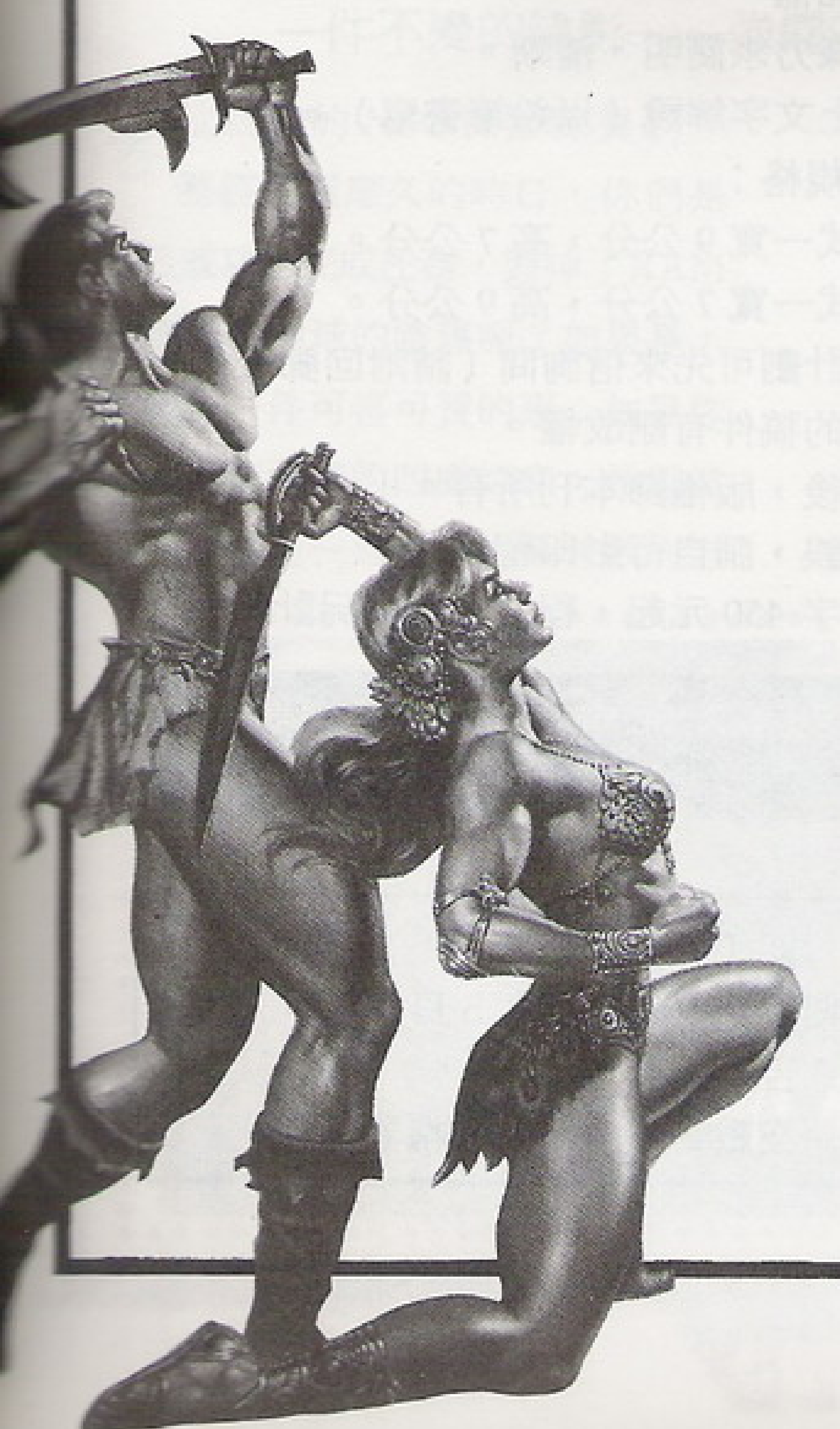
Phoebus（菲巴斯）

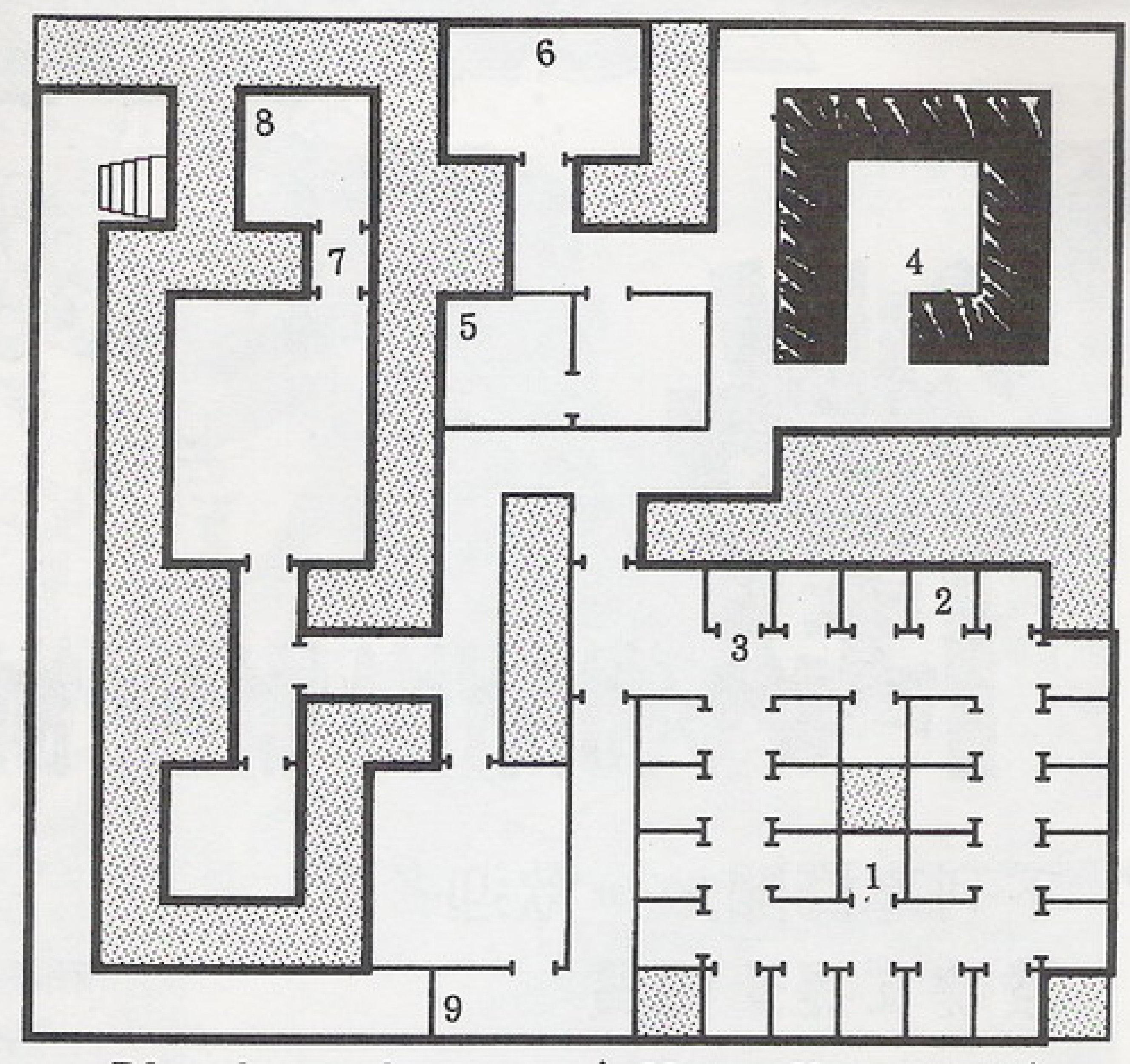
Phoebus有太陽之城的美譽，但自從Mystalvision，納達的心腹，成為太陽神殿的祭師後，城市中就被各種怪物和盜賊進佔。市中心有許多Stosstrupen，西南則住著一群小妖精，沒事不必在此逗留。

如果你想為納達效力，城東南的軍營隨時歡迎你。不過事先提醒你：加入軍營可不是好玩的（尤其像納達這樣邪惡的勢力），一旦加入後，你必須有足夠的能力才可能脫離。

城東北是盜賊的大本營，如果你有足夠的本事將他們全數打敗，可以獲得不少財富。賊窩附近的小酒店則相當有人情味，會告訴你不少小道消息。

正北是雄偉的太陽神殿，祭師Mystalvision就在其中。想擊敗他是一件非常困難的事，因為他被重重的守衛保護著。如果你被擊敗了，會被送到監獄內一不必太焦慮，吉人天相的你，總會適時地碰到救星的。





Phoebus dungeon（菲巴斯地牢）

1. 你被關入的牢房
2. 被囚德魯伊教徒
3. 訊息102。在此使用Hide技能，可順利通過
4. 飢餓的龍。如果你不想毀去Phoebus，不要走近牠；否則阻止看守者餵牠，就可將其激怒
5. 訊息106。使用包紮技能或醫療法術，會獲知開啟寶藏的密碼
6. 一群巫師。打敗他們可獲得一些魔卷軸
7. 說出密碼即可通過
8. 寶箱
9. 障礙。使用爬行技能或鏈子可通過

Phoebus dungeon（菲巴斯地牢）

啊哈！你也不自量力地向Mystalvision挑戰了嗎？身繫牢籠的滋味如何呢？不必浪費你的力氣在開鎖上，門上的鎖是具有魔法的。在房間中繞個幾圈，時候到了，自然會有一個神秘的地下工作者放你出去。

Phoebus的地牢很大，一旦被守衛逮到了，一場大戰是免不了的。最聰明的辦法是屏氣凝神，不要驚動他們。幸好獄卒是個酒鬼，即使如此，你最好還是不要大搖大擺地出現在他眼前，適當的躲藏仍屬必要。

事實上這個地牢本來並非太陽神殿所建，而是一座德魯伊教（Druid）的神殿。其中有一個相當龐大的寶藏，由某種超自然的力量保護。Mystalvision顯然亟於獲得寶藏，因此在這裡囚禁並嚴刑拷打許多德魯伊教徒。幫助這些可憐的教徒將對你有好處。

地牢東北養了一條飢腸轆轆的龍，如果你想報復Mystalvision，不妨試著激怒這條龍，牠將毀去整個地牢和地面的Phoebus城。但是在做之前請三思，畢竟城裡還有許多無辜的民衆。

由於地牢通往外界的秘密通道堆滿了雜物，難以通過，使用鏈子（在寶藏中可找到）或是爬行技能都可助你通過障礙，逃出生天。出門後別忘了依照指示，到酒店去找你的救命恩人。



徵稿

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版　200號，珍藏版40號以後）。

◎百戰天龍：（限貴族版 200 號，珍藏版40號以後）
- (1)　遊戲程式修改篇（含無敵版）。
- (2)　遊戲資料檔剖析。
- (3)　攻略小祕技。

◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。

◎補習街：為各類遊戲初級玩家補習。

◎七嘴八舌：針對指定遊戲發抒己見。

◎電玩短路：關於PC　GAME 的趣味漫畫（請註明眞實姓名）。

◎華山論 GAME ：關於 RPG 的笑畫（請註明眞實姓名）。

◎ PC 地帶：關於PC　GAME 的軟、硬體探討（含程式發表）。

◎邁向寫 GAME 之路：歡迎對寫 GAME 有興趣者共襄盛舉（可連載）。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

◎務必註明眞實姓名與住址，以便寄發稿費。

◎需退稿者請附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列亦可，但請隔行列印。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎程式稿：
- (1)　請附磁片，以便檢驗。
- (2)　請註明所用語言及編譯（或解譯、組譯）程式版本。
- (3)　原始程式每行請勿超過60個英文字長。
- (4)　必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎漫畫稿：
- (1)　請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。
- (2)　線條力求簡明、清晰。
- (3)　附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：
- (1)　橫式一寬 9 公分，高 7 公分。
- (2)　直式一寬 7 公分，高 9 公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（請附回郵）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

第二十七期（6月號）
截稿日期：８０年4月２５日
◎七嘴八舌一遊戲大家談：
(1)　空戰奇兵　　(2) 撥雲見日

THE 25TH CENTURY
BUCK ROGERS

最後倒數—

攻略(一)

拯救地球

／Y.M.J

西元2456年，浩劫後的人們已在太陽系中建立無數的殖民地。但仍有一件不變的陰影——強權的野心，仍威脅著未來人類的生存。末日計劃，一個毀滅性的陰謀，正在太陽系的各星球間秘密進行中……。

各位親愛的NEO探險隊員們，歷經了這麼久的時日，你們是否已成功的完成任務，毀掉了RAM企圖破壞地球的陰謀呢？如果是，那真是一件可喜可賀的事；如果你仍在毫無頭緒的四處探索，希望這篇解答會是一個最後也最有效的方法，你可以在裡面找到一切線索，幫助你的第二級菜鳥隊伍過關斬將，順利的完成這個遊戲。

有關隊伍的組成方式與注意事項，我在上一期的提示篇都已解說過了，請自行參閱。那麼，你的隊伍已經準備好了嗎？讓我們開始踏上驚險刺激的冒險一下途吧！

空襲！

那是一個晴朗和熙的早晨，大夥正在享用L.I.V烹調的美味早點，忽然一頭埋在早報裡的G.R.X像發現了新大陸般的叫了起來：「喂！你們來看這個！」



● 更正啓事 ●

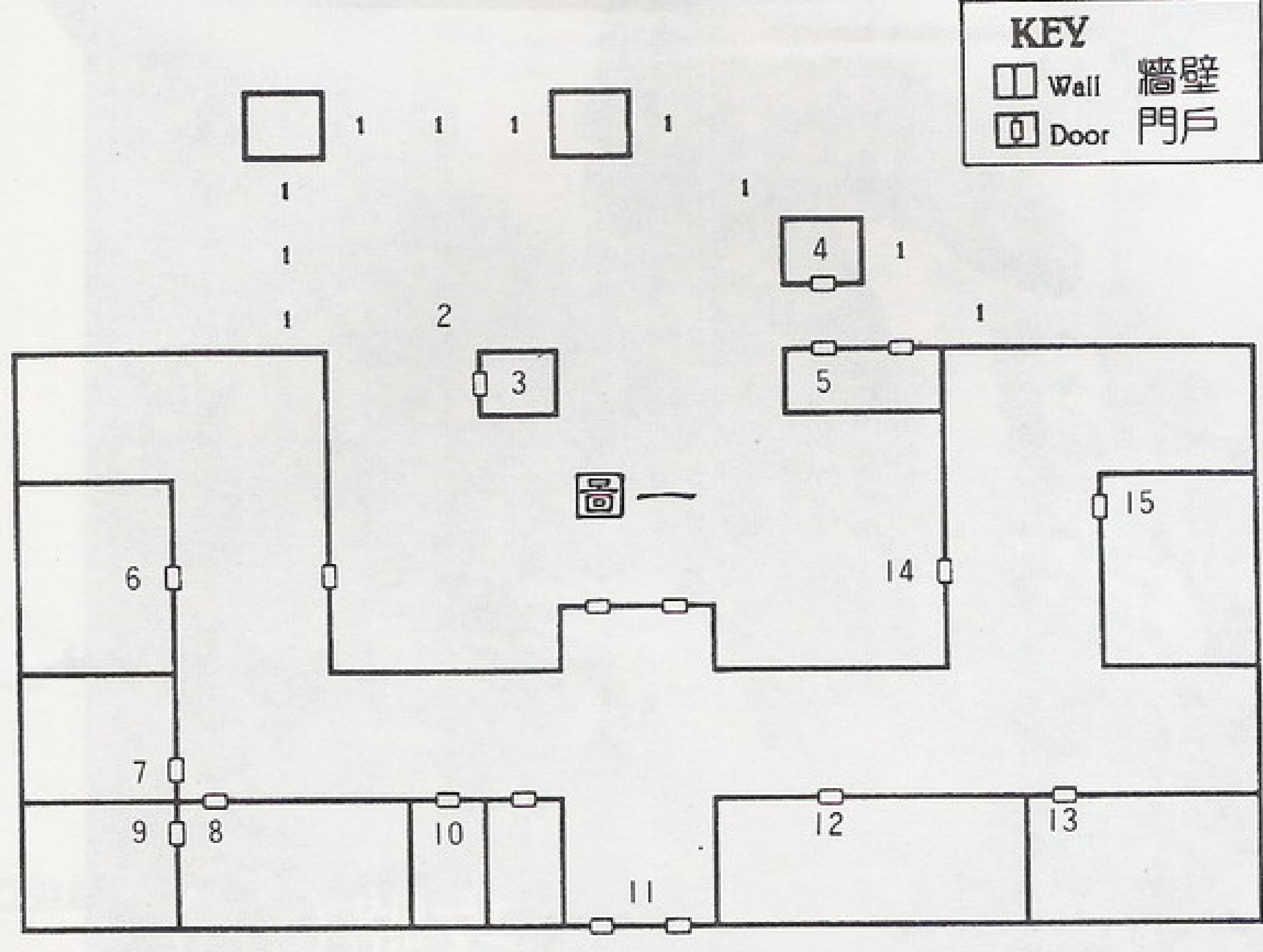
軟體世界雜誌第14期第42頁「8 ·小巷」一段中的*Make Thieve's Guild*更正爲*Make Thieve's Mark*。

● 編輯部 ●



THE 25TH CENTURY BUCK ROGERS™

CHICAGORG
芝加哥機場



我L.Y.C.、Lord Jean和L.I.V立刻一擁而上，圍睹那份報紙，只見G.R.X指著一欄NEO以巴克·羅吉斯為號召，招募隊員的廣告。原本以為有什麼奇情異聞的我有點失望，便開始猛烈嘲笑：「啊！這有什麼好稀奇的嘛！NEO和RAM打了半天仗，當然缺人手，要找人補充啊！」

「問題是，這麼廣告已經登很久了！」G.R.X不甘示弱的說：「搞不好RAM真要來一次絕地大反攻奪回地球，這件事我們可不能放著不管。而且這個巴克·羅吉斯最近名氣越來越大，快要在我們之上了！這你都沒注意至嗎？」

「那我們不妨加入NEO，好好的幹他一場，如果能一舉擊敗RAM，保證我們會比巴克·羅吉斯更出名！」Lord　Jean提議道。

「好主意！」L.Y.C點了點頭，笑著說：「太久沒活動活動筋骨，大夥的冒險細胞想必都有點不安於室了。」

這個提議馬上獲得一致通過，於是大夥收拾行李，下午就一起到位於芝加哥（Chicagorg）的NEO募員總部報到。在寫完資料，領取裝備一太空裝一套和子彈槍一支後，我們遇到一個叫做Alferd的流浪者，我看到他和大夥頗為相投，便邀請他加入，湊足6個人組一支隊伍。

一切手續都辦好後，一名NEO人員帶著我們這些新進人員去放映室看雷射立體影片。指揮官卡爾頓·泰拉比安（Carlton Turabian）在片中向我們說明RAM多年來對地球的恣意壓榨與破壞，並闡明NEO為了拯救地球不惜與RAM周旋到底的決心與使命。他的一番話令我們熱血沸騰，誓要讓地球再次成為太陽系中最美麗的一顆寶石，再一次的在宇宙中散發出不朽的光輝。

看完影片，我們便和其他新進人員一起前往機場，準備搭乘即將抵達的太空梭前往軌道上的NEO秘密基地救世者（Salvation）。才走到中途，忽然有大批黑影自雲端急降而來，黑影中迸出數十道熾熱的雷射光束，射在機場的大樓和周圍設施上，引起幾處強烈爆炸力還有幾道雷射打在行進中的隊伍附近，隊伍立刻大亂，所有人員四散奔逃，我們一行邊閃邊尋找掩蔽，這才看清楚正在急速轉彎中的巨大黑影是RAM的戰鬥機。

「他媽的！RAM真會排時候！」G.R.X邊跑邊吼著：「機場的防空設施呢？操作員都死光了嗎？」

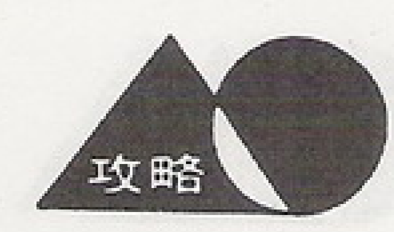
他的疑問很快就獲得了解答。一個重傷的機場官員看見了我們，掙扎著說「…防空…飛彈系統…一定被切…掉了，必須…啟動它…否則…」他說到這裡就嚥下了最後一口氣。

L.Y.C望著正在到處肆虐的敵機群，喃喃自語道：「飛彈系統，飛彈系統…」他又轉頭看看機場大樓，忽然轉身說：「RAM這次攻擊並非偶然，他們潛入機場的手下必定已控制防空飛彈系統，否則敵機怎能侵入到這裡來？」他指著機場大樓，說：「控制系統定位在那棟大樓中，我們必須趕快將它奪回，否則敵機再這樣攻擊下去，連我們的小命會不保！」

大夥說走就走，拔出腰帶上的子彈槍後，望望機場上的烈焰濃煙，想必無法通過，於是便往機場大廈而去。在3處我們由能量監視儀上知得能源管線已被切斷，證實了L.Y.C先前的研判正確無誤。

走沒幾步，又有幾架戰鬥機凌空飛來，但是這回它們沒有開火攻擊，而是降低高度。讓裡面載運的殺手（Terrine）戰鬥變種人跳下地面，其中有一些直接落在大樓上，隨即消失無蹤。





「不妙矣！」G.R.X緊張了：「看來有一場大仗可打了，我們最好快點一在機場工作人員被這些怪物殺光之前。」

大夥快步走過殘磔斷瓦，從左方的門進入大樓，一陣激烈的槍戰聲立刻傳入耳中，我們握緊了手上的子彈槍開始四處搜索。當初我們登記加入NEO的6處已空無一人，在7處有一群已受傷的Terrine，我們和加入戰鬥的NEO戰士聯手消滅了他們，搜刮了一堆武器和幾件防護衣（Smart Suit）來用。

在9處有個受傷的官員獨力擊殺了一群Terrine，他告訴我們有關飛彈控制器的一切，身為工程師的Lord Jean認為只要修復控制裝置便可擊落所有來犯的敵機，因此我們加緊搜索飛彈控制室的所在。

在10處的女子臥室中藏了一群Terrine，所幸並不難對付。11處的安全門早已封死，我們只得繼續向右搜索；最令人難過的是13處的醫療中心，這裡擠滿了受傷的NEO戰士，我們正要離去之際，一具裝上了詭雷的屍體忽然爆炸，一些身受重傷的士兵當場屍橫狠藉。我們搶救不及，對RAM的陰毒真是痛恨無巳。

進入15處的門之後，一群Terrine立刻自四周圍上來，原來這裡就是飛彈控制室！趕來幫忙的NEO戰士們加入了我們和Terrine的激戰，對方雖然「人」多勢衆，但在我們奮不顧身的集中火力猛攻之下，他們的攻勢逐漸瓦解，最後終於被我們盡數消滅。

戰鬥結果，大夥忙著急救療傷、搜刮戰利品，我在穿上一件檢來的防護衣的同時，瞥見控制室一角有個RAM技術人員正在拚命的弄著一副鍵盤，連忙喊道：「喂，你們看那傢伙！…」

擅於程式技術的Lord Jean抬頭一看，馬上叫了起來：「那傢伙想修改飛彈控制系統的程式！快阻止他！…」說時遲那時快，G.R.X的子彈槍立刻瞄準了他的後背，卻給L.I.V一把壓了下去，她喊著：「幹什麼，你會毀了彈控制系統的！不能用槍射他！」

心思敏捷的L.Y.C立刻接口道：「我們衝過去！」（在Shoot Take cover Charge三個指令出現時選Charge）於是大夥收起手槍便往那傢伙衝去，沒想到那傢伙一看大勢不妙居然拔出雷射槍還擊，我們忍痛挨了幾槍，總算衝到了那混帳面前，大夥一擁而上，將那傢伙撲倒在地板上，他的肋骨霹哩啪啦的斷了好幾根，再也動彈不得。

本以為事情至此已圓滿解決，那個躺在地上的傢伙卻咳了幾聲，獰笑著說：「這些飛彈若不能射向芝加哥，就永遠都射不出去了！」跟著右手一揮，一個小東西在地上滾了幾圈一那是一顆手榴彈！

在那短短的一瞬間，大夥全都呆住了，不知如何是好，那是一顆碎片性榴彈，即使把它丟到房間一角，爆炸後的碎片仍會傷到脆弱的控制台，逃開當然更不是辦法。在這千鈞一髮的時刻，G.R.X毅然往下一撲，用身體蓋在那顆手榴彈上（選擇Dive，再選Generade，然後選一個生命力最高的隊員）。

只聽到L.I.V尖叫道：「不！不要…」，跟著「砰」的一聲悶響，一股白煙從臉色刷白的G.R.X身下冒了出來，鮮血和著碎片灑了一地。大夥如夢初醒，衝上前去把他扶了起來，L.I.V像快哭出來一般，一直叫著他的名字。

「嘿…」捂著腹部的G.R.X吃力的咧嘴一笑，喘著氣說「Lord…Lord Jean，快去…啟動飛彈系統，把…我這一筆帳…討回來。」

Lord Jean飛步奔至控制台前，熟練的扳動各個開關，過了一會兒，監視幕忽然亮了起來，外面開始傳來咻咻的飛彈發射聲、轟然爆炸聲和砰然墜地聲，顯然敵機已被盡數擊落。G.R.X豎起了大拇指，笑著說：「Lord Jean，真有你的！」大夥這才放鬆了心情，連L.I.V也忍不住又掉眼淚又呵呵直笑。

空中武力既已被擊退，殘餘的RAM部隊也就難再逞兇，很快就被NEO的安全部隊消滅淨盡。一支安全部隊迅速接管了機場，他們對我們的所做所為讚賞有加，為G.R.X的傷勢做了妥善的處理，並安排我們搭下一班太空梭前往軌道上的NEO秘密基地救世者（Salvation）。

在太空梭舒適的座位中，體力耗盡的G.R.X已經睡著了，L.I.V依偎在他身邊，Alferd和Lord Jean正在聊天，L.Y.C對我做了個鬼臉。

我呼了一口氣，躺在柔軟的椅背上，望著芝加哥機場那些還在冒煙的廢墟，我忽然感到，這次的攻擊只是一個先兆而已，RAM一定在暗中進行著更大的陰謀，在未來，也必定有更大的冒險在等著我們！

「救世者」軌道站

「救世者」是一座藏身在軌道



上一堆太空垃圾中的大型太空站也是 NEO 用來打擊 RAM 的指揮中心，這裡可說是應有盡有，而且除了個人用品外一切免費。一到此地，指揮官卡爾頓立刻接見我們，並指派一艘太空船讓我們執行任務，這對才加入 NEO 不久的我們自然是極大的鼓舞。

於是，我們先至店舖中將搜刮來的戰利品盡數變賣，購買一些必備的裝備並加滿所有武器的彈藥，然後才到指揮所（HQ）去，在那裡，卡爾頓要我們前去搜一艘似乎廢棄已久的太空船，然後我們進入訓練中心各昇了一級，完成一切準備後才前往機場（Port）。一艘加滿燃料和彈藥的太空船已在那裡等候多時，我們隨即登船發射（Lunch），航向指揮所指示的目標所在地。

間諜船（Spyship）的秘密

經過了數日無聊的航行後，駕駛員L.Y.C終於在掃瞄器上發現了那艘太空船的的位置，於是與它接舷，我們帶足了所有必需的裝備後，便經由連接的空氣索道進入了那艘船中。

SPYSHIP
間諜船

圖二

Level 0 — Storage
第0層　倉庫

Level 1 — Engineering
第一層　引擎室

Level 2 — Airlock
第2層
氣密室

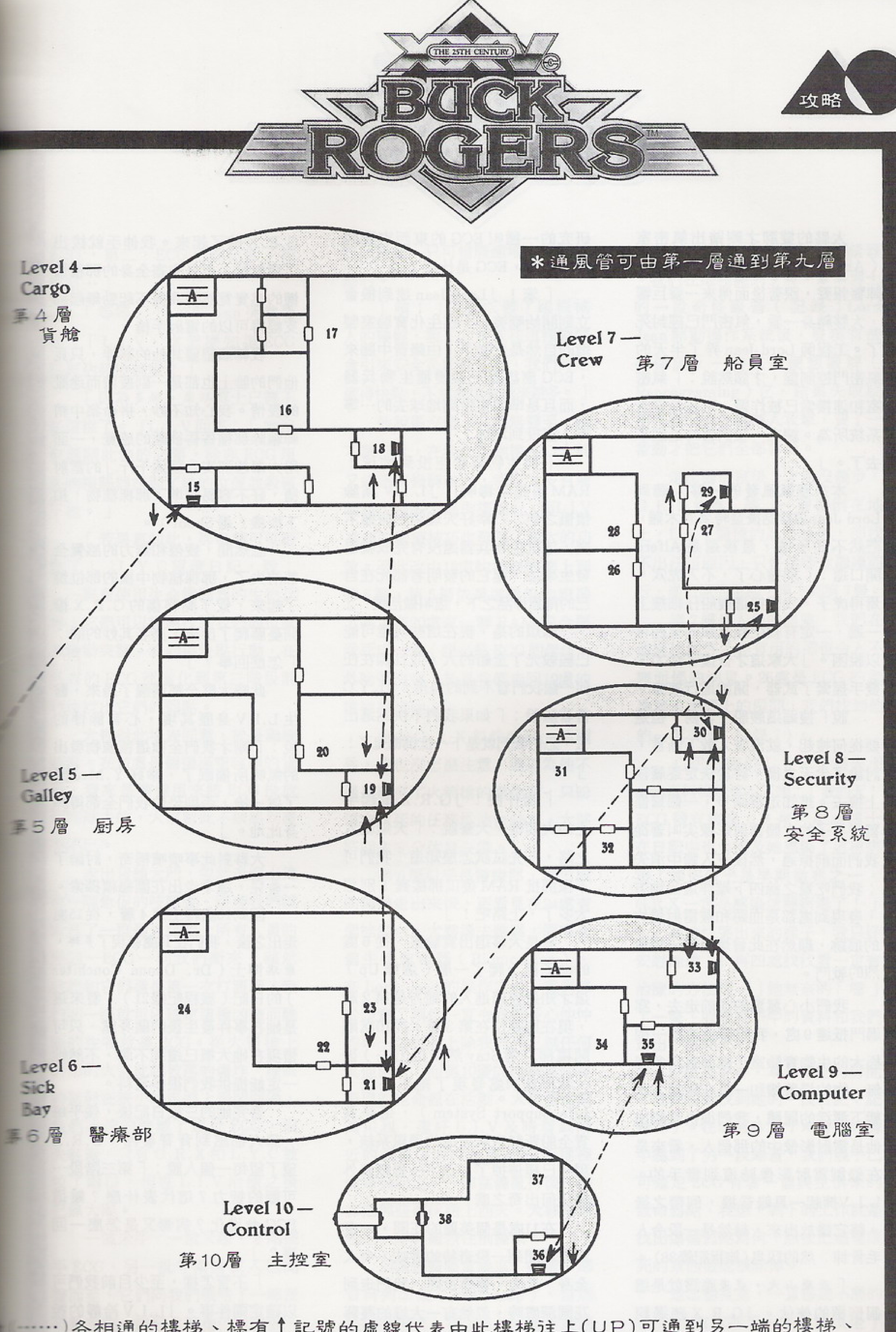
Level 3 — Life Suppor
第3層　維生系統

life Support System

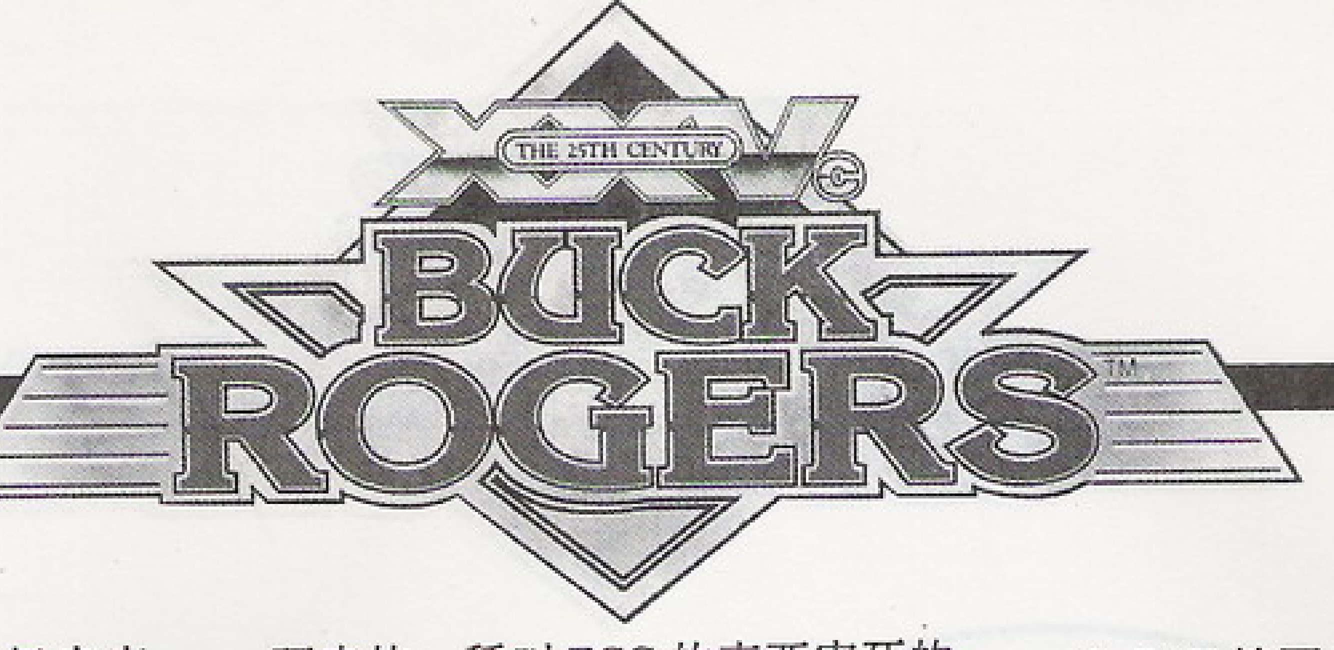
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

KEY

- Wall　牆壁
- Door　門戶
- Ladder　梯子
- Air Duct　通風管(可進入)
- Airlock　氣密室
- Impassable/Hull　船體無法通行部份


THE 25TH CENTURY
BUCK ROGERS
攻略
*通風管可由第一層通到第九層
Level 4 — Cargo
第4層 貨艙
Level 5 — Galley
第5層 廚房
Level 6 — Sick Bay
第6層 醫療部
Level 7 — Crew
第7層 船員室
Level 8 — Security
第8層 安全系統
Level 9 — Computer
第9層 電腦室
Level 10 — Control
第10層 主控室
A
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
(……)各相通的樓梯、標有↑記號的虛線代表由此樓梯往上(UP)可通到另一端的樓梯、標有↓記號者則是往下(Doun)可通到另一端的樓梯。





大夥的雙腳才剛踏出氣密室（Air Lock），忽然耳際響起一陣警報聲，跟著後面傳來一聲巨響，大夥轉身一看，氣密門已經封死了。工程師 Lord Jean 弄了半天的氣密門控制盤，才頹然說：「氣密室和連接索已被炸毀，可能是安全系統所為。總之，我們暫時是回不去了。」

本來意氣風發的一夥人聽到 Lord Jean這番話後登時呆若木雞，茫然不知所措，最後還是 Alferd 開口道：「別擔心了，不入虎穴，焉得虎子，我們把這艘船仔細搜上一遍，一定有救生艇之類的東西可以脫困。」大家這才恢復了活力，雙手握緊了武器，開始進行搜索。

說「搜遍這艘船」容易，但是要從何搜起，就沒有人敢下斷言，討論了半天之後，終於決定逐層往上搜去。誰知走沒兩步，一個驚惶獨臂男子的立體雷射影像尖叫著從我們面前掠過，然後沒入牆中消失；我們吃驚之餘四下端詳這個地方，發現到處都是血跡和被雷射燒灼的痕跡，顯然在此曾爆發過一場激烈的戰鬥。

我們小心翼翼的往前走去，穿過門抵達 9 處，我們發現這是一個極大的生物實驗室，裡面有許多空無一物的培養槽和一具在無重力狀態下漂浮的屍體，我們很快就認出他是雷射影像中的那個人，看來是在錄製雷射影像時遭到毒手的。L.I.V揀起一具錄音機，倒帶之後。將它播放出來，赫然是一段令人毛骨悚　然的訊息(旅程記錄38)。

「亞歷山大・威廉應該就是這個倒楣的傢伙。」G.R.X 聽過訊息後分析著：「看樣子他是被自己研究的一種叫 ECG 的東西害死的，問題是，ECG 是什麼？」

「笨！」Lord Jean 逮到機會立刻開始嘲笑：「在生化實驗室製造的自然是生物了，由錄音中聽來，ECG 應該是一種變種生物兵器，而且是準備空投到地球去的…等等！空投到地球？」

「將生物兵器空投到地球！RAM 可是陰毒啊！」L.I.V 滿臉憤慨之色：「幸好天理昭彰報應不爽，這批生物兵器還沒有完成就已發生事故，連它的發明者都死在自己的得意作品之下，這叫做活該！」

麻煩的是，現在這些玩意可能已經殺光了全船的人，並且躲在任何一個我們看不到的角落！」L.Y.C 苦著臉說：「如果我們不快點逃出去，恐怕我們就是下一批倒楣鬼了！」

「慌什麼！」G.R.X 舉起手上的火箭槍，大聲說：「天無絕人之路，不先試試怎麼知道！我們可不像那批 RAM 傻瓜那樣蠢！別想太多了，上路吧！」

於是大夥退出實驗室，從 6 處的梯子往上爬了一層（選擇 Up）這才知道我們進入的地方是第 2 層，現在則是位在第 3 層。從10處離開樓梯（選 Stay 然後走出去）後，我們在14處發現了維生系統（Life Support System），這是負責全船新鮮空氣流通的通風系統，現在已經停掉了，除了一張紙條外無任何出奇之處。

在11處是個美麗的花園，一走進去就聞到一股奇特的香味，令人全身　乏力，昏昏欲睡。我們走到花園深處時，忽然有一大堆的蔓藤從一棟巨大植物中伸出，把領頭的 G.R.X 捲了起來。我伸手就拔出了雷射槍，但是充塞全身的那種慵懶的感覺竟然使我提不起勁舉起那支輕得可以的雷射手槍。

我轉頭望望其他的夥伴，只見他們的臉上也都是一副疲倦而迷亂的表情。我心知不妙，拼命集中精神驅除那種昏昏欲睡的感覺，一面用力舉起那支「重逾千斤」的雷射槍，好不容易瞄準了那棵植物，扣下扳機（選 Shoot）。

忽然間，疲倦和無力的感覺全都消失了，那棵植物中槍的部位燒了起來，受了點輕傷的 G.R.X 撥開蔓藤爬了出來，莫名其妙的問：「怎麼回事？」

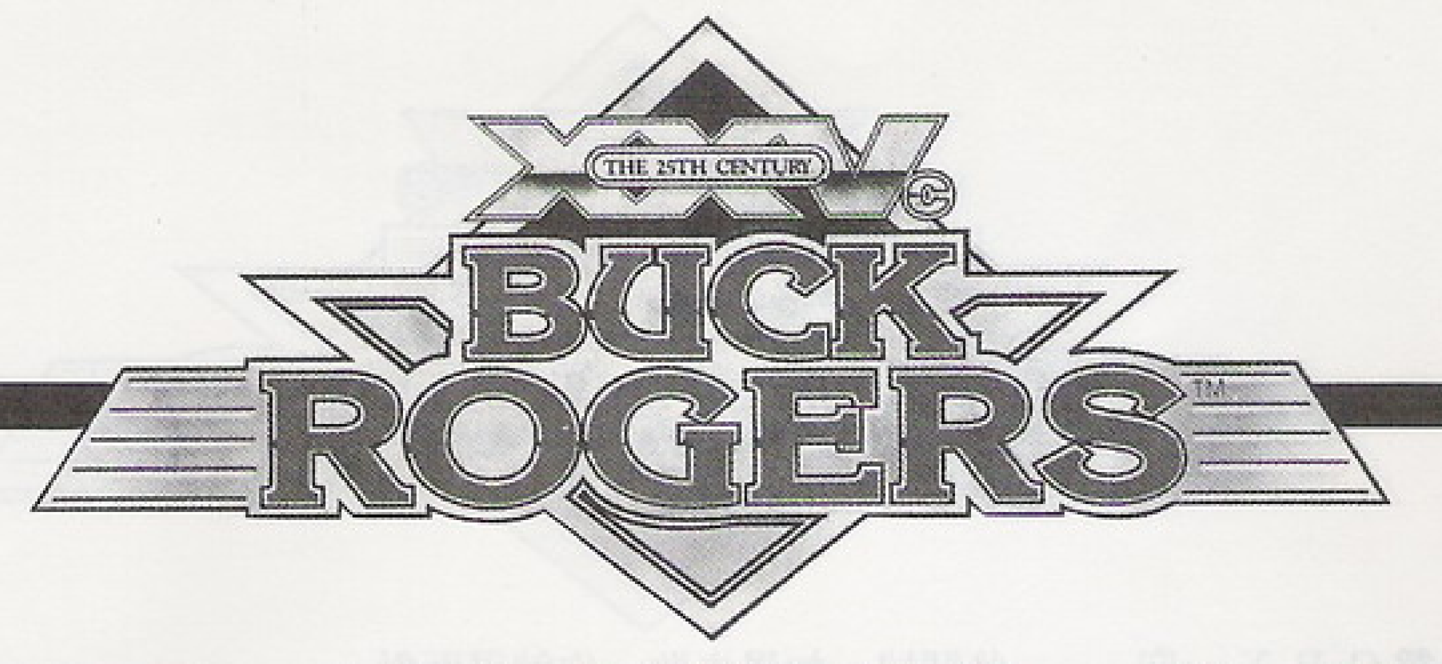
此時大夥全都清醒了過來，醫生 L.I.V 身歷其境，心有餘悸的說：「剛才我們全被這種植物發出的氣味所催眠了，幸好 Y.M.J 開了這一槍，否則恐怕我們全都得葬身此地。」

大夥對此事嘖嘖稱奇，討論了一會兒，這才走出花園繼續探索。

回到10處爬上第 4 層，從15處走出之後，我們在16處發現了多娜・康琪博士（Dr. Donna Conchitez）的日記（旅程記錄21），看來這是她在事件發生後的藏身處，只可惜現在她大概已遭到不測，不然她一定能提供我們很多資料。

看完她的三段日記後，幾乎每一個人都感到背脊發冷。G.R.X 望了望每一個人說：「第三階段…可觀的智力？這代表什麼？難道 ECG 會進化？病毒又是怎麼一回事？」

「不管怎樣，至少目前我們可以確定兩件事。」L.I.V 冷靜的說，「第一，有一種氣體可以消滅





ECG，第二，ECG已經佔領了控制室…」

「等等！」Lord Jean突然發問：「L.I.V，妳怎麼知道ECG已經佔領控制室？」

「因為多娜·康琪博士已經不在這裡了。」L.I.V回答：「她沒有離開此地的必要，除非ECG用生物掃瞄器找到了她的位置並殺害了她。」

「若果真如此，那事態可就嚴重了！」L.Y.C望著日記，說：「一群會使用生命掃瞄器的生物兵器！它們可以輕易找到我們的位置並發動突襲。我們得快點行動，在所有的ECG都進化到第三階段前趕快找出它們的弱點。」

大夥對此均表同意，於是繼續探索。在17處是個擺滿空容器的貨艙，看來是準備用來將ECG投放到地球去的，大家對此不禁感到慶幸不已。

走出貨艙大門，忽然走廊上傳來一陣急促的吱喳聲，跟著我們就看見了一群殺光這船上所有人員的元凶—ECG一向我們衝來，雖然我們和它們還是第一次打照面，我們卻一眼就可以確定這種凶殘而醜陋的生物就是ECG。從火箭槍上射出的火箭此起彼落的爆炸，耀眼的雷射在狹小的走道上飛閃而過，我們迅速的消滅了這批ECG，損失輕微，只有G.R.X和L.Y.C被咬了兩口，但在L.I.V治療之後已無大礙。

一波未平，一波又起，才剛擺平ECG，另一批守衛機械人已聞聲而至，它們向我們嘰咕了一陣便發動攻擊，幸好火箭槍仍能奏效，大夥挨了幾發雷射之後終於將它們打成廢鐵，只可惜廢鐵堆中沒啥好撿的。

「嘖！」G.R.X踢了踢機械人的殘骸，說：「看來在這裡戰鬥會引來安全系統的注意，我們的速度得快點，不然麻煩會越來越多。」

他說得沒錯，「福無雙至，禍不單行」，在我們走到樓梯口之前又遭遇到幾群敵人，幸好大多有驚無險，最多不過肉痛而已，而L.I.V高超的醫療技巧也發揮了極大的功效。至此改由18處的樓梯繼續上到第5層，第5層依是這艘船的廚房，除了在20處有一群RAM安全部隊死成一堆（想必是ECG的傑作）外啥都沒有，於是我們走回19處的樓梯繼續往上。

途中G.R.X忽然感到一陣頭昏，我也沒怎麼注意，還以為他不過是聽多了火箭槍的爆炸聲，只盼這次該死的任務能儘快結束，大夥好回去充分休息一番。

第6層似乎是醫療部，從21處的樓梯走出來後，更看見在24處有個控制台，大夥過去瞧瞧，原來是個生物監視器（Biomonitor），在Lord Jean的操作之後，我們終於證實了兩件一直令我們憂心忡忡的事—這艘船上除我們外已無任何其他活人，而第10層的控制室則有奇異的生命體在活動。大夥看得興高采烈，還好L.I.V及時看到附近的通風口中有一群ECG正從裡面蜂擁而出，一陣猛轟亂打後，總算把那些傢伙送上西天。大夥略事喘息，才再繼續往前探索。

22處是醫藥實驗室，擺著一部資料列印機（Datacomp），自然是順手帶走（選Yes），底下還藏了幾份解毒劑，也一併放入口袋中備用。23處有一套奇怪的醫療儀器，我們在這裡聽到多娜·康琪博士的一段奇怪錄音（記錄）Lord Jean開動操作系統後，發現有密碼保護，一時技癢便想破解（Reprograming）它，結果失敗就招來大批安全機械人攻擊，費了一番勁才把它們全部幹掉。

走出醫療室後，才走沒幾步，G.R.X忽然「砰」一聲昏倒在地上，L.I.V驚慌的為他檢查，卻找不出任可原因，只好抬著他繼續前行，從21處的樓梯，再上到第7層。

第7層是人員的居室，我們在這裡找到許多極有用的卻也令人不寒而慄的消息。26處是ECG的創造者威廉博士的房間，我們找到他的一個夾册（記錄7）。

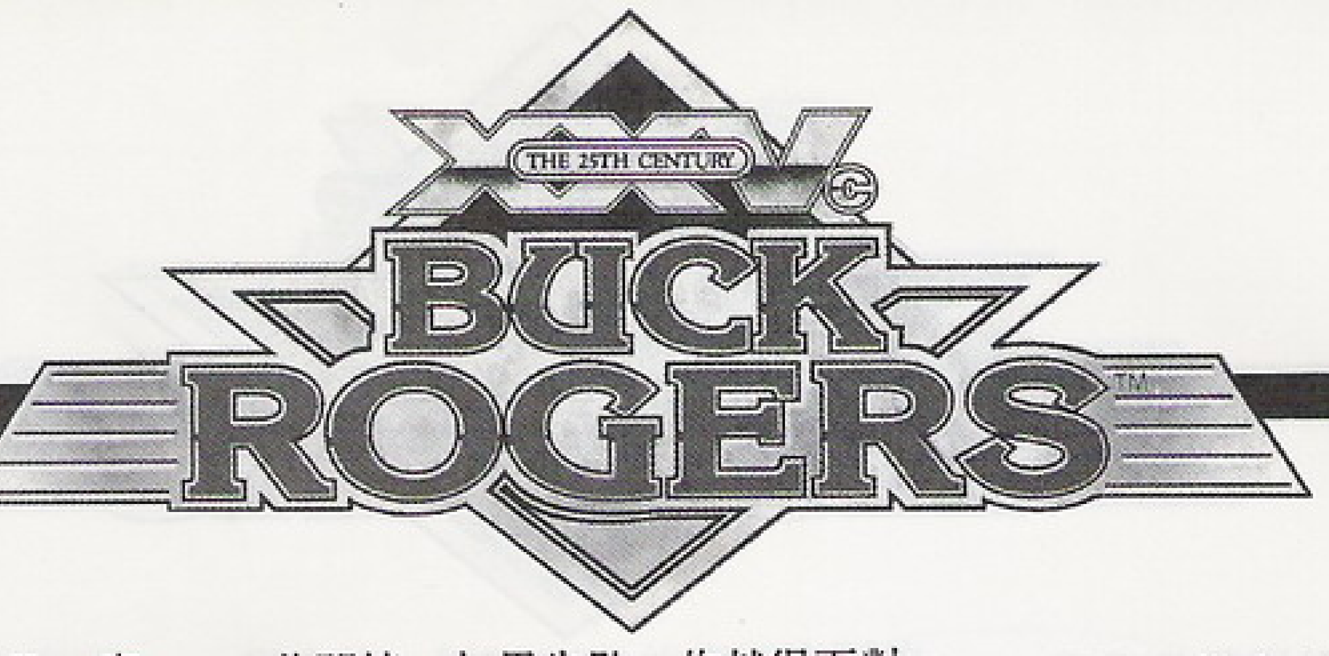
心思細密的L.I.V看完夾册中的資料後忽然叫了起：「我的天！ECG帶有病毒！多娜·康琪博士在日記中也曾提及她感染了這種病毒！頭昏似乎是早期徵兆之一，G.R.X一定是感染這種病毒了！」

看她快哭出來的樣子，我只好安慰她道：「再四處找找看一定有治療的方法的。」她無奈的「嗯」了一聲，收好夾子中的資料和我們走出了房間。

27處是多娜·康琪博士的房間，我們在此找到她的一段日記（記錄28）。在28處維尼可夫船長的房中聽到了另一段錄音，我們幾乎已可確定ECG有著一個與生俱來的致命弱點，我想，剩下的工作就是找出這個弱點為何，然後把這種該死的東西徹底根除掉。

走出船長室，一直昏迷不醒的G.R.X忽然動了一下，然後坐了起來，大夥都又驚又喜，以為病已





經自動痊癒了，畢竟G.R.X一向都是我們之中最健康強壯的，此時也只有平時和他最親近的L.I.V看出那裡不對，只見她臉上浮起一陣恐懼之色，往後退了兩步「刷」一聲拔出火箭槍，喊道：「所有人散開！快！」

她的警告似乎已經太遲了，兩眼空洞無神的G.R.X忽然舉起手上的雷射槍，對著L.Y.C開了一槍，所幸他反應敏捷，及時躲過了這一槍。轉眼間，其他人都已訓練有素的散開至四周並拔出武器，但是都還在猶疑是否要對自己最要好的隊友開火，這一耽擱，只見藍光一閃，Lord Jean肩頭已挨了一槍。

L.I.V咬著牙喊道：「快射他，除非你們想全部死在這裡！」話剛說完，一枚呼嘯而出的火箭已在G.R.X身上炸開。於是，半因恐懼，半因迫不得已，大夥開始猛烈攻擊G.R.X，直到他「砰」一聲倒下為止。

大夥圍上去看他的傷勢，雖然他受傷不輕，倒還沒有生命危險，只是看著L.I.V眼淚掉個不停，大家心裡也不甚舒服，最後還是我開口安慰她：「他不會有事的，我們難過也沒有用，還是趕快找出除掉病毒的方法，才不會再有這種事發生。」她擦掉眼淚，嘆了口氣，繼續和我們一起向前探索。

從29處的樓梯上到30處，這一層比其他層要小了些，像是個控制室，果然我們在31處找到了全船安全系統的控制儀，Lord Jean立刻又開始嘗試去破解它（選Reprogramming，再選一個Programming技能最高的隊員去試即可，如果成功，安全系統會就此關掉，如果失敗，你就得面對一大群守衛機械人，消滅它們後安全系統一樣會被關掉）。幸好他這回終於成功，儀表板上的所有監視器和指示燈隨著一陣嗶嗶聲全部熄滅，自此我們就不曾再遇到任何守衛機械人了。32處的倉庫存放著一大堆守衛機械人，我們看到這一批「存貨」後，不禁暗自慶幸及早關掉了安全裝置，否則還不知道要打上多少場仗呢！

再從30處的樓梯上到第9層，一進入左側的門後，我們就看見了一大堆的灰色面板和兩座控制台，監視器上不斷閃動的資料證明這裡必定是電腦室。

Lord Jean開始操作面板，希望能從資料庫中找出一些有關ECG的資料，但是他的手剛按下一個按鍵，一個和善的老科學家的影像忽然出現在螢幕上。我們遵照他的指示走到右邊的控制面板前，把配線接過來後，再回到左邊的螢幕前，他便告訴我們許多驚人的秘密。

原來他是多娜·康琪博士和威廉博士都曾提到過的Scot. Dos，RAM的高度人工智慧技術所製成的一個數位化人格，在這艘船上負責資料的整理和歸納等工作。他從資料中得知地球曾是生命的根源，地球和地球人有著無與倫比的重要性，因此他反對RAM破壞地球的計劃，他曾試圖要控制整艘船上的所有系統以阻止威廉博士將ECG投放到地球上，結果他的行動被安全系統偵知，並將他的程式鎖死在這一部份的記憶體中以防止他再次活動，直到我們出現為止。Scot. Dos隨後表明了他背棄RAM投向NEO的之場。並請求加下我們，當然我馬上一口答應。

Scot. Dos實在是個很優秀的數位化人格，他處理和分析資料的能力之強連Lord Jean都咋舌不已，想不到RAM竟然擁有如此高超的數位技術，幸好Scot. Dos已加入我方，要是他繼續與NEO作對，我們真不知還要吃上多少苦頭。

Scot. Dos簡略的告訴我們目前的狀況，在第2層的冷凍艙中有大批ECG一也就是當初我們看到威廉博士屍體的研究室，不過那批ECG顯然已經全部逃出。Scot. Dos也告訴我們，他從威廉博士的資料中得知有一種無害的氣體對ECG而言形同致命的毒氣，只要找出這種氣體為何即可消滅所有潛伏在船上的ECG，但是他手頭上還少一些資料，希望我們能到船上其他區域找找看。

L.I.V立刻拿出我們在第6層的醫療實驗室找到的那部資料列印機一我們在帶走它之後用盡任何方法也無法使它開動。原來它是被音鎖保設著的，它收到Scot. Dos的聲音後便會開始運作，Scot. Dos在掃瞄了它印出來的資料之後很高興告訴我們：「恭喜，我們已找到了ECG的致命弱點一它對氬氣（Argon）極端敏感。

我記得在第0層或第4層的倉庫中應該還有一些氬氣罐，你們只需到第3層把它們放入維生系統的主通風口中即可殺滅所有的ECG。事不宜遲，你們趕快去做吧，其餘的ECG仍然在向第3階段進化中，我會隨時和你們保持連絡。」

我們向Scot. Dos道別後，開始往下直降，不料下到第7層時，





L.Y.C也開始感到頭暈，我們這才記起還有一個致命的威脅—病毒—尚未除去；在十幾場和ECG的戰鬥中幾乎每一個人都被咬傷過，如果不趕快找出治療方法，恐怕過不了多久我們又得將槍口指向另一個隊友了。人命關天，大夥討論了一下之後，決定暫時不管氫氣的事，先到第6層的醫療部再試試看。

回到23處的自動醫療儀器前，Lord Jean不敢再嘗試破解，以免失敗之後又被衆人毒打一頓，於是L.I.V整理了一下以前得到的各項訊息，竟然發現了3組密碼：威廉博士的A95151、維尼可夫船長的A2215和多娜・康琪博士的A10151，但是沒有人敢確定那一組才是正確的（其實這三組密碼都可使用）。最後還是L.I.V毅然鍵入了A10151，登時監視器亮了起來，整部儀器開始運作。我們七手八腳的把G.R.X抬上診療台(註：選Speak，鍵入密碼，再選擇接受治療的隊員即可），只見一場全自動的外科手術將G.R.X腦中的病毒吸出，一切就都沒事了，隨後L.Y.C也接受了治療。

在脫離手術模式後，我們還使用儀器製造了一些防止病毒的藥膏（按 ESC ，選 YES ），此後就算被ECG咬到也不怕「中標」了。最後，這部儀器還兼具療傷功能，我們在此治療所有傷勢後，一行人才生氣勃勃的上路。

一路下到第1層，再由3處的樓梯下到第0層的倉庫，也不知道和ECG們打了多少場，幸好彈藥還夠得很。在1處，我們終於從一大堆在無重力狀態下飄浮的雜物中找到了兩罐液態氫氣，足夠散布到全船的空氣中了。L.Y.C忍不住親了親懷裡的那一罐氫氣，說：「好傢伙，我們全看你的了！」聽得大夥全都笑了起來。

再次回到第3層，我們直奔維生命系統控制室，沒想到第一道門剛打開，在裡面張牙舞爪歡迎我們的竟然是——群ECG！

這場戰鬥來得突然，大型ECG更是極不好惹，好不容易把它們打發掉，G.R.X也受了輕的傷，但是維生系系統就在眼前了，大夥兒也顧不了這麼多，架著他就往前直衝。抵達14處後，我們七手八腳的把氫氣罐連到維生系統的通風口上，打開罐蓋，隨著一陣「嘶嘶」聲響，低溫的霧狀氫氣流下了通風口中。大夥沈默的等待著結果，一時之間整個房間裡靜得可怕。

忽然間對講機「嗶」的一聲，跟著Soct. Dos的聲音傳了出來：「壞消息，經由維生命系統傳播的氫氣確已影響了所有的ECG，包括進化到第3階段的ECG。但是在最後一刻，一隻在第10層的第3階段ECG封鎖了整個主控室，並且以控制裝置堵死了通風系統，現在你們必須到第1層的引擎室去改變通風迴路，使它經由另一管道進入。」跟著他又說明了改變迴路的方法，工程師Lord Jean用心的把它們記了下來。

沒想到事情會演變到這種地步，ECG真是一種可怕的生物，居然能看穿我們的意圖。大夥無法可想，只好背起裝備準備前往第1層，不料一走出控制室迎面又是一群ECG，該死！看來它們是真的想阻止我們。

擊潰它們後，再次下到第1層，總算在4處找到了引擎控制台。Lord Jean檢視了一遍之後，取出工具打開面板，說：「這應該可以弄得好，給我一點時間。」然後便開始忙碌的修配線。

我們焦灼的等待著，眼見要修改的線路一條條的接上，大夥的神經也越來越緊繃。忽然間，前方傳來一陣聒噪的吱吱聲，跟著幾十隻的ECG像潮水般從通風口、通道、門後面爬出，向我們蜂擁而來。

這一批ECG的數量實在太多了，幾乎可說是傾巢而出，看來它們不惜一切代價要幹掉我們。我握著雷射槍的左手滲滿了冷汗，對還埋首在電線堆中的Lord Jean大聲喊道：「Lord Jean快點！一大群ECG朝這邊來了！」

「我知道！」Lord Jean吼了回來：「就剩一點點了！」

大批ECG以可怕的速度逼近，大夥緊抓著武器直指前方，L.Y.C不自禁的退了兩步，G.R.X臉色發白，L.I.V不住的喘著大氣。

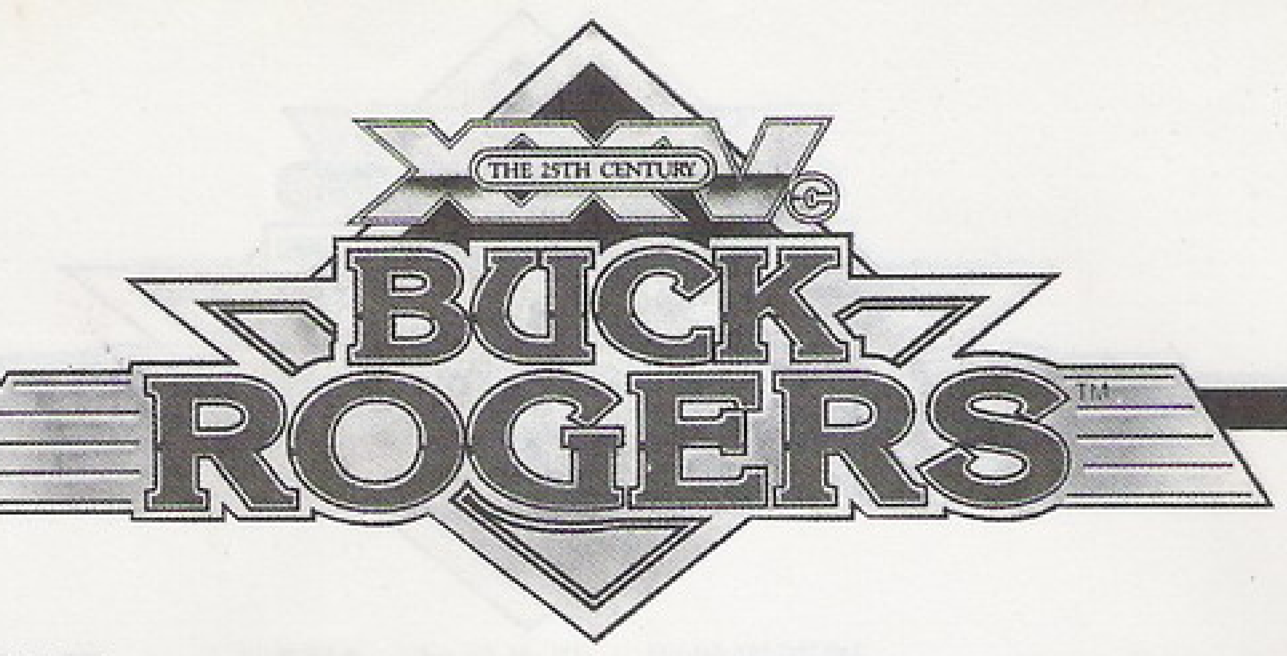
眼看著ECG就要衝到控制台旁，Alferd叫了起來？「Lord Jean，先退回來！ECG就要衝到你身上了！」

「就快好了！再給我5秒鐘！」Lord Jean的額上汗如雨下，拼命的弄著最後一條配線，就是不肯放棄。（選擇Stand）。大夥的手指都已經扣上了扳機，瞪著那些正在一寸一寸接近的可怕生物。

第一批ECG已經衝到了Lord Jean身後，它們那張開了的血盆大口和致命的利爪以驚人的速度向他身上撲去。

「不！Lord Jean，閃開！」G.R.X一聲狂吼，手指就要扣下





扳機，只見 Lord Jean 咬著牙把兩條電線按在一起，那隻 ECG 也正好撲到了他身上…

驀然間，所有燈光大亮，通風系統的呼呼運作聲也再次響起，一陣輕風從控制台頂上的通風口吹了出來，那隻張牙舞爪的 ECG 還沒碰到 Lord Jean，給這陣風一吹，居然就像碰到了陽光的蝙蝠般立刻摔到地上，抽搐幾下，就不動了。其他的 ECG 也開始抽搐、掙扎，這些幾秒鐘前還像地獄死神般可怕的戰鬥變種生物在氫氣的吹拂之下，竟然轉瞬就死得一乾二淨，屍體四處狼藉。

「成功了!我們成功了！」L.Y.C 飛奔而出，一把抱住了站在控制台前，冷汗浸濕全身衣服，神情驚魂甫定的 Lord Jean，我們也隨後跟上，一夥人又笑又叫的抱成了一團，Lord Jean 拭去了滿頭的汗水，大笑著猛拍 G.R.X 肩頭，一切都過去了，這劫後餘生的一群人終於放鬆了緊張已久的心情。

那個毫無感情的電子合成女聲恰好也在此時響起：「所有船員注意，自毀裝置已經啟動，本船將於三十秒鐘之後炸毀。重複一次，自毀裝置已經啟動…」

大夥猶如在洗了個熱水澡後卻迎頭給淋了一盆冰水一般，馬上愣在當場，還是 Scot. Dos 的電訊喚醒了呆成一堆的我們：「緊急事況，位在第10層主控室的第 3 階段 ECG 可能啟動了自爆裝置，你們必須在30秒內抵達第10層並關掉電…」

「他—媽—的！」在 G.R.X 的一聲狂吼之後，我們開始了有史以來最膽戰心驚的一場賽跑，所幸一路上不但沒有任何 ECG 出現，也沒有走錯樓梯（註：此時可經由第 1 層控制台附近的通風管一標為 A 的地方——直上第 9 層，再經由35處的樓梯上至第10層），我們終於及時爬上第 9 層，三步併作兩步的從35處的樓梯奔上第10層主控。

衝過第一道門，就看見37處的控制台上有個指示燈正在不斷閃爍，Lord Jean 撲到控制台前，閃電一般「啪啪啪啪」扳動好幾個開關，不斷傳來的倒數計時聲和閃爍的紅色警告燈光陡然間停止了，Lord Jean 喘了幾口大氣，精疲力竭的癱在控制台上。

就在這個時刻，G.R.X 的背後忽然閃了一下，然後他殺豬般的叫了起來，大夥轉身一看，只見一隻人形的變種生物—想必是第 3 階段的 ECG—正拿著武器對著我們，G.R.X 大概是吃了一記矩針槍的攻擊。

大夥那不可抑遏的怒火馬上就全發洩在那隻不識相的 ECG 上。剎那間雷射與飛彈到處亂飛，大家像發了瘋般的猛烈攻擊，轉眼就把那個倒楣鬼轟成一灘肉醬。在這個混亂的時刻，我忽然用眼角餘光看見牆角的逃生艙門裡擠滿了一群第 3 階段的 ECG，其中一隻躡手躡腳的抓著一枚爆破包(Demo Charge)走出來，看來是想安裝在附近，然後開逃生艙逍遙去也。

我豈能容這批混蛋奸計得逞？我立刻轉身開槍（選 Shoot it），一道雷射擊中了那個傢伙，它「吱」的叫了一聲，帶著那枚爆破包滾回逃生艙中，它的同伴大概是以為它已安裝完畢，立刻關門發射，我又接連開了兩槍，但是都打在那道該死的氣密門上。

我嘆了口氣，以為功虧一簣，終究是沒能把 ECG 全部消滅掉，忽然一陣天搖地動的猛烈震動搖撼了整艘船，我好不容易站穩了身子，正在奇怪又發生了什麼事之際，L.Y.C 指著觀景窗叫道：「喂!你們看！」

一大票人擠到觀景窗旁往外看去，只見一堆逃生船的殘骸和 ECG 的碎片漂浮在宇宙中，驀然間我靈光一閃，終於明白了這是怎麼一回事，原來那枚爆破包已經定好了時間，那隻 ECG 帶著它滾回逃生艙中，在逃生艙發射之後，時間一到，它就把 ECG 連「人」帶船炸成粉碎。

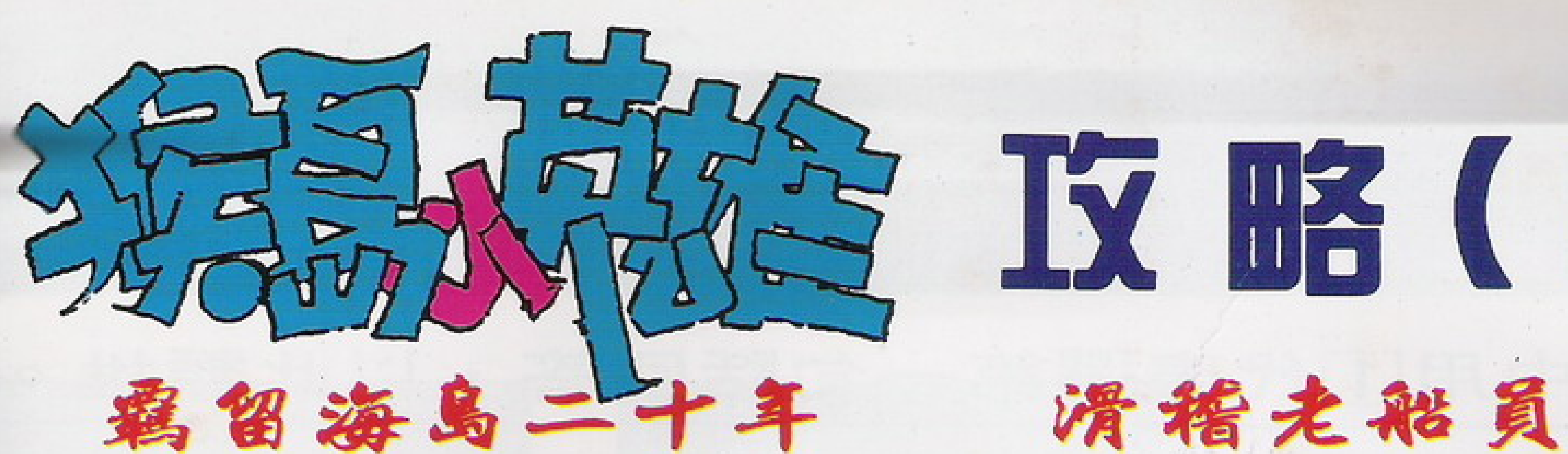
我把原委告訴夥伴們，大家在慶幸之餘終於鬆了一大口氣。跟著 Scot. Dos 發電訊給救世者太空站，NEO 的拖船不久後便抵達，將整艘間諜船拖回救世者修理。

經過好大一番波折，我們終於再次站在卡爾頓的面前。他除了大大的嘉獎我們一番外，並許諾將修復後的間諜船指派給我們專用。真是帥啊！一番出生入死的冒險終於有了代價。

大夥又各自昇了一級，在補充裝備彈藥之後，我們對未來更有信心了。在真正開始下個任務之前，我們到酒吧去鬆弛一下身心。酒酣耳熱之際，我望了望窗外，無瑕星空中的那顆水藍色的寶石，心中忽然湧起了一股熱潮。

「等著瞧吧，RAM！」我在心中發誓著：「為了地球，為了 NEO，我們一定要和你們周旋到底，打垮你們的陰謀與野心！」

（待續）



攻略（四）

羈留海島二十年　滑稽老船員

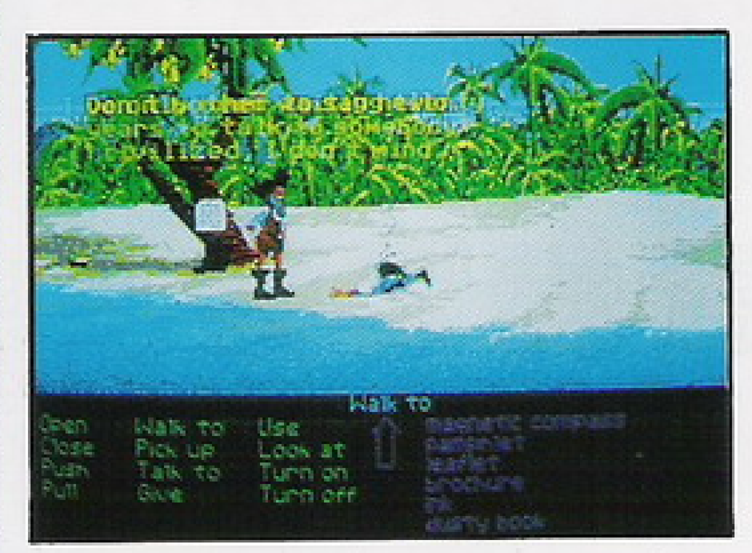
營養分析不含糊　吃素食人族

明媚猴島好風光　趣事一籮筐

。。。。請繼續看這段奇情冒險故事

/Trillion

⊙文中用[1]代表選第一句話回答，以此類推。



120.人是上了猴島，可是這麼一頭栽進沙裡，一時半刻拔不出來，屁股又著了火，實在也夠狼狽了。

看，不但猴子來看笑話，連老頭也來了：「嗨，我叫 Herman Toothrot！你怎麼連聲招呼都不會打？罷了，我等了二十年，好不容易等到了文明人可以講講話。你好啊！記得熄掉屁股上的火，不然會燒傷的。」

〈PART THREE〉

猴島形勢圖

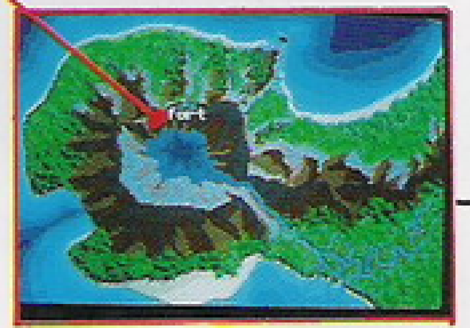

食人族村落

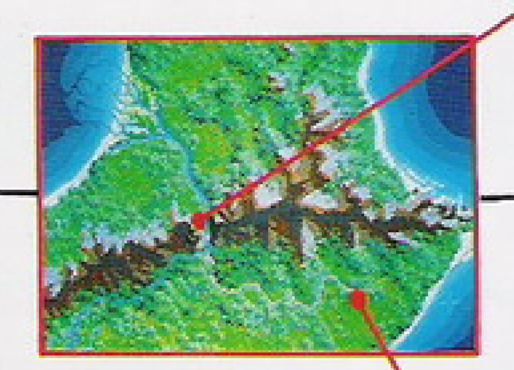






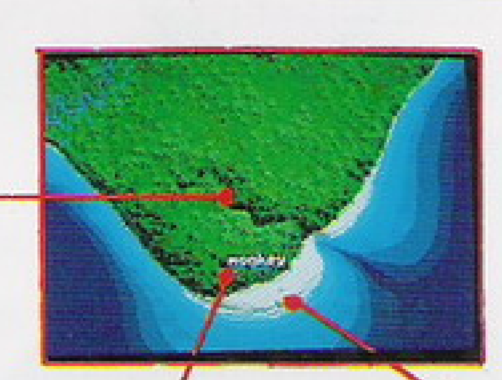










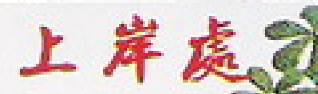


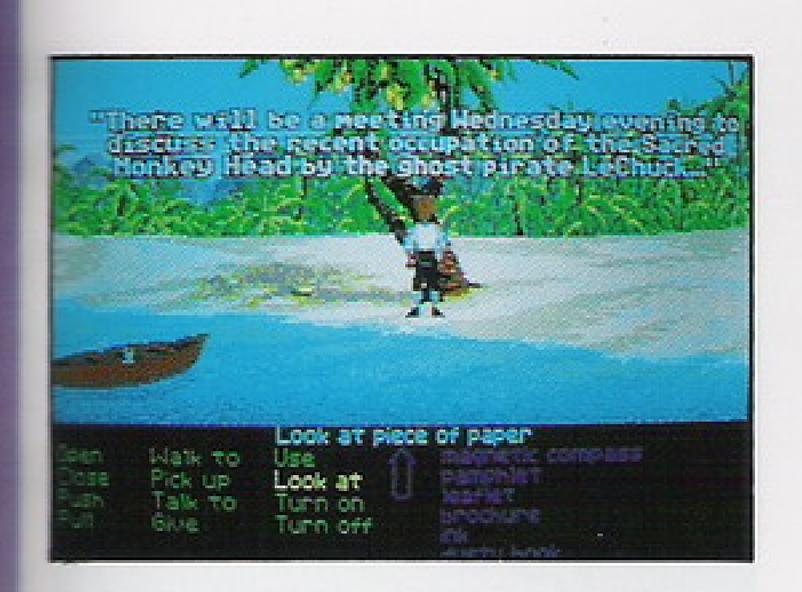









上岸處



121.樹上釘著張紙，寫著：「會議通知：定於星期三晚上討論聖猴頭（The Sacred Monkey Head）被鬼海盜LeChuck侵占一事，和此事件對環境和觀光貿易的衝擊。凡本島食人族人皆歡迎與會。」
老天，島上有食人族？可是Toothrot說他在這兒待了二十年。



122.把腳邊的香蕉（banana）撿起來。
瞧一瞧小艇，竟然寫著Sea Monkey，和我那艘船同名字。想使用它（use rowboat），才發現沒有槳可划。



123.這隻猴子看來餓得沒力氣爬樹（Look at monkey），身上正好有香蕉，給牠吃吃（等牠在地上走的時候）牠果然餓壞了，連皮都吃下去！吃了一根還不夠，直看著我，想要第二根。
※猴子不會停留在固定地點。但總在那一帶活動。



124.斷崖下有一副槳（oar），可惜下不去。



125.拿走望遠鏡（spyglass）、繩索(rope)，推一下大砲(push cannon），結果滾出一顆砲彈，還撒了一地的火藥。











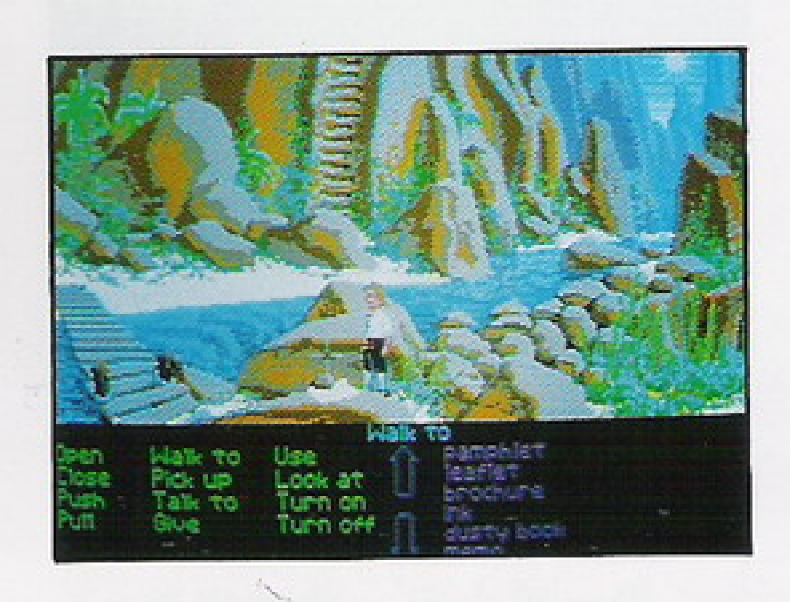
地底迷宮



126.就在這時候，Toothrot 出現了：「咦？我的望遠鏡怎麼不見了？就那麼巧，我才離開不到五分鐘，就有人來過這裡，還把火藥弄得滿地都是。」
他看了看我：「我當然不是指你，你只是剛好跟在那個人後面逛到這裡來的，對不對？」
自從騙了混亂島雜貨店老闆，得以買到船後，我就深信「成大事不拘小節」這個信條。本來我就想撒個謊，既然他都這麼認為了，我謊也撒得更順理成章：「我看到一隻猴子跑開，應該是牠幹的好事。」(1)
Toothrot：「我早說過不是你。」然後走開。



127.把腳邊的砲彈（cannon ball）、火藥（gunpowder）拿起來。



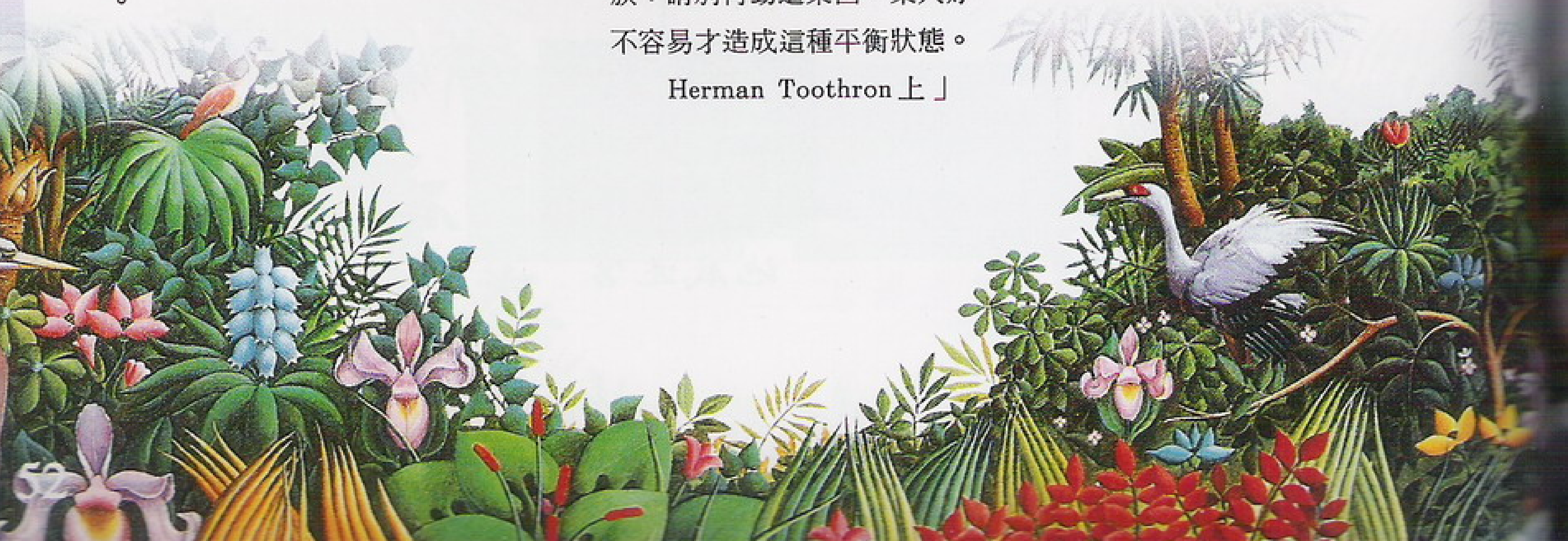
128.好熱，這裡太陽真大。咦？有張紙壓在石頭下，瞧一瞧：
「鬼船長 LeChuck：
我們不得不再一次要求你減少在聖猴頭地區的夜間活動，因為安份守己的人們被你們吵得難以入眠！請把聲響儘量壓低。
猴島食人族上。
附言：我們看到你帶了一名披著圍巾的女子回來。」這顆小石頭似乎有點價值，一併帶走。



129.這裡又有一張紙：「猴島食人族：請別再動這東西。某人好不容易才造成這種平衡狀態。
Herman Toothron 上」



130.登高遠眺，猴島風光相當明媚。
Toothrot 隨後上來：「這裡的風景我看了二十年，還是看不膩。」
我隨口附和了一句，心念一動，問道：「你是漂流到這島上來的嗎？」(1)
Toothrot：「依你看，我像什麼？管理員嗎？」
偏臉道：「聽聽這人說的話：我是漂流到這裡來的？」
我問：「你是誰？」(2)
Toothrot：「我叫 Toothrot，Herman Toothrot。我住在這裡，呃，不是住在這山頂上，是住火山前面。」
我又問：「你困在這島上回不去嗎？」
Toothrot：「你以為我是基於健康理由留在這兒嗎？」說完下山去了。

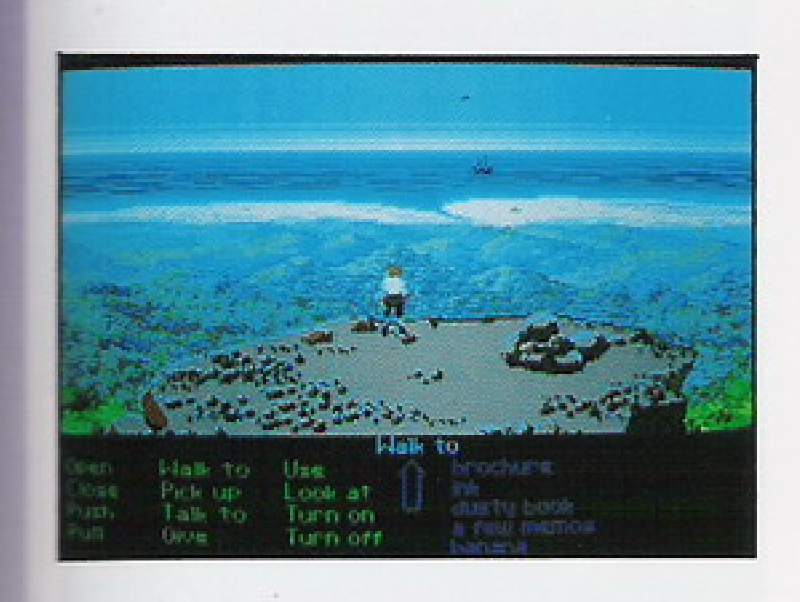




131.四處走走看看……糟糕，岩石竟然塌了！



132.好在這不是 SIERRA 遊戲，下頭有橡皮樹把我彈上來，免除一死，不必重新載入遊戲進度。



133.把面前這塊石頭（rock）推下去……咦？竟然掉到下頭的翹翹板上，然後……老天，居然把方才推下的石頭拋得又高又遠，直接命中我那艘船！只聽到轟然一聲巨響，船一下子就沈了。

沒有船怎麼回混亂島呢？罷了，到時候再打算。至少我那三名船員不上猴島來是不行了。



134.怎麼又有一張紙？不會是寫給我的吧？

「Toothrot 先生：

請把這個危險物移走。檸檬頭（Lemon head）從山頂用石頭砸這東西，結果石頭飛到南方海濱。差點砸傷在香蕉樹下盪鞦韆的人。

食人族上」



135.令人怵目驚心的畫面：有人吊死在這裡！不會是食人族給我的警告訊號吧？

瞧瞧地上的紙：「猴島食人族：

雖然聖猴頭是我的家兼秘密基地，我並不介意你們在牠面前祭拜，但請別再把牲品丟在大門口。

LeChuck 上」



136.「陰魂不散」的 Toothrot 又出現了：「他（指吊死的人）是我的老朋友，我就是跟他一起來猴島的。」

他怎麼會變成這樣？（1）

Toothrot：「在盪鞦韆時出了意外。」

你們怎麼會困在這島上？（1）

Toothrot：「二十年我和這位老友出海尋訪猴島之秘，結果他發生意外身亡，我又無法獨力駕船回去，所以就訓練了一批猩猩水手把船開回混亂島去，如此一來就會有人前來救我。」

你不是可以跟這群猩猩回去嗎？

Toothrot：「我的天，回去一趟要好幾個星期，你要我和這群猩猩擠一艘船？饒了我吧！」

島上就只有你一個人嗎？（1）

Toothrot：「我是島上唯一的文明人，這裡還住著有狩獵人頭習性的食人族。我不和他們往來。雖說是食人族，只要你借點東西給他們，他們就不會對你不利。」

這麼說來你曾經借東西給他們了？（1）



Toothrot：「他們借了香蕉剪（banana picker），一借不還。不過為了公平起見，他們給了我一隻巨大的棉花棒（cotton swab），用來開啟聖猴頭。雖然我到今天還沒有進入猴頭的需要，如果他們想要回它，就得先還我香蕉剪。這是面子問題，你知道嗎？」

我叫 Guybrush，是來救人的。（1）

Toothrot：「太好了，我就是你要救的人。很高興你來救我——雖然你來得早了點。我向圖書館借書未還，經過了二十年，這筆罰金也應該相當驚人，可以列入金氏世界紀錄了。好，我們回去吧。」

呃……你誤會我的意思。我是為了混亂島女市長而來的，她被鬼船長綁架到這裡。

Toothrot：「說得好,『不是』來救我的，我在這裡餐風飲露了二十年……」

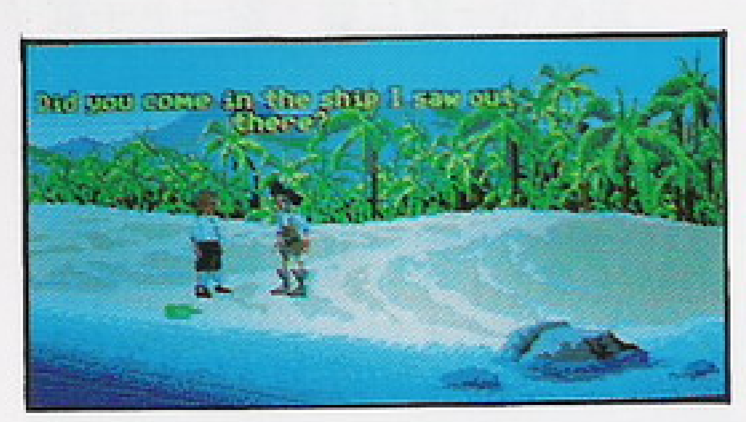
嗯……也許我可以順便帶你回去，不過我得先救女市長。我猜她被囚在猴頭下的鬼船上。

Toothrot：「好說，好說。我告訴過你食人族向我借香蕉剪，一借不還，對不對？」

你現在就可以把鑰匙借給我了，不是嗎？（1）

Toothrot：「鑰匙借給你，就要不回我的香蕉剪了。」

既然如此，也沒什麼好說了。（2）



137. Toothrot 追了過來：「你是搭南邊那艘船來的嗎？你比我想像的勇敢多了。那艘船好像是我以前的……」

我是向一名叫做 Stan 的人買的……（1）

Toothrot：「混亂島的舊船商？嘿嘿。」



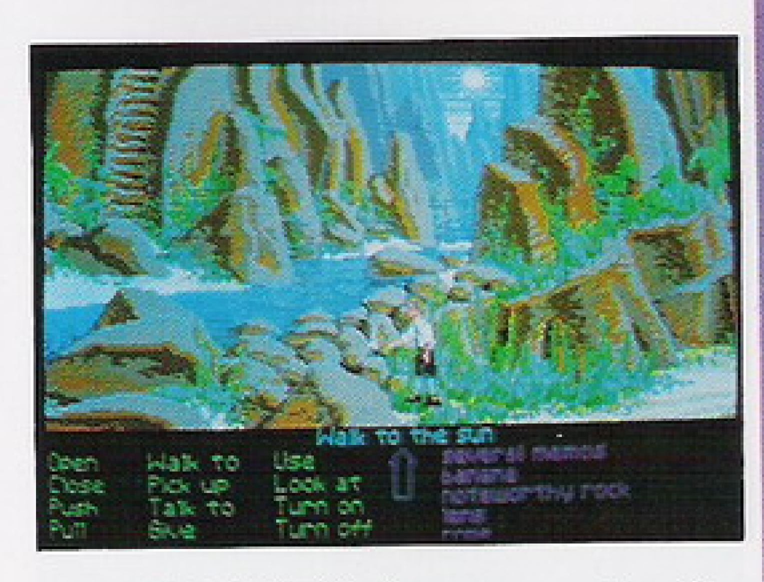
138. 別理 Toothrot（2），察看一下腳邊的瓶子，唔，裡頭有張字條，是份備忘錄：「Yammer、Hem、Haw 三律師致 Herman Toothrot 先生：

關於控告食人族惡意將你的船槳丟下斷崖一事……」

接下來都是法律術語，不知所云。



139. 找到聖猴頭了！可惜進不去。Toothrot 又出現了，像個導遊般向我介紹聖猴頭。（1、2）



140. 拆開望遠鏡（open spyglass），取得透鏡（lens）。把火藥塞進水壩縫裡（use handful of gunpowder with dam），再用透鏡點火（use lens with the sun）。



141. 但聽轟然一聲，大石被炸飛出去，溪水從缺口急湧而出，我走避不及，啊……幸虧我水性好，只被沖了一段就爬上岸來。



142. 拿走死人手上的繩索（rope）

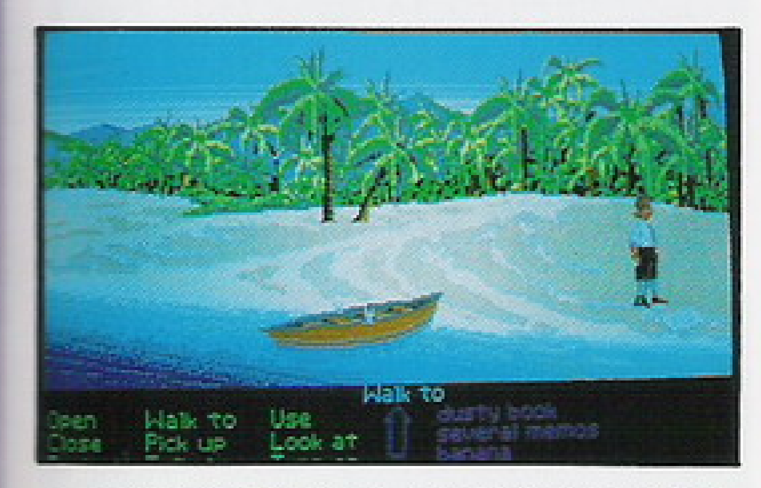




143.藉繩索下斷崖（use rope with strong branch）（use rope with sturdy stump），拿到船槳。



144.趕回上岸的海濱，登上小船（use rowboat）。



145.怎麼猴島的人這麼喜歡到處丟留言紙？看看寫些什麼：

「Herman：

請把聖猴頭的鑰匙還我們。

食人族上」



146.面前有兩串香蕉，拿走。



147.轉身走沒幾步就被食人族逮住。

魚頭：「你竟敢向大名鼎鼎的猴島食人族偷東西！」

你們是食人族？

獅子頭：「沒錯。儘管我們近來已盡量少吃生肉。」

魚頭：「那純粹是基於健康考量。我們還是一樣的邪惡。」

獅子頭：「尤其是對偷拿東西作紀念品的觀光客。你有什麼話要說？」

我急中生智，騙說他們身後有隻三顆頭的猩猩（④）。趁他們轉身，我拔腿就走，沒想到他們立即回頭叫住我，獅子頭：「你當我們都是笨蛋？」



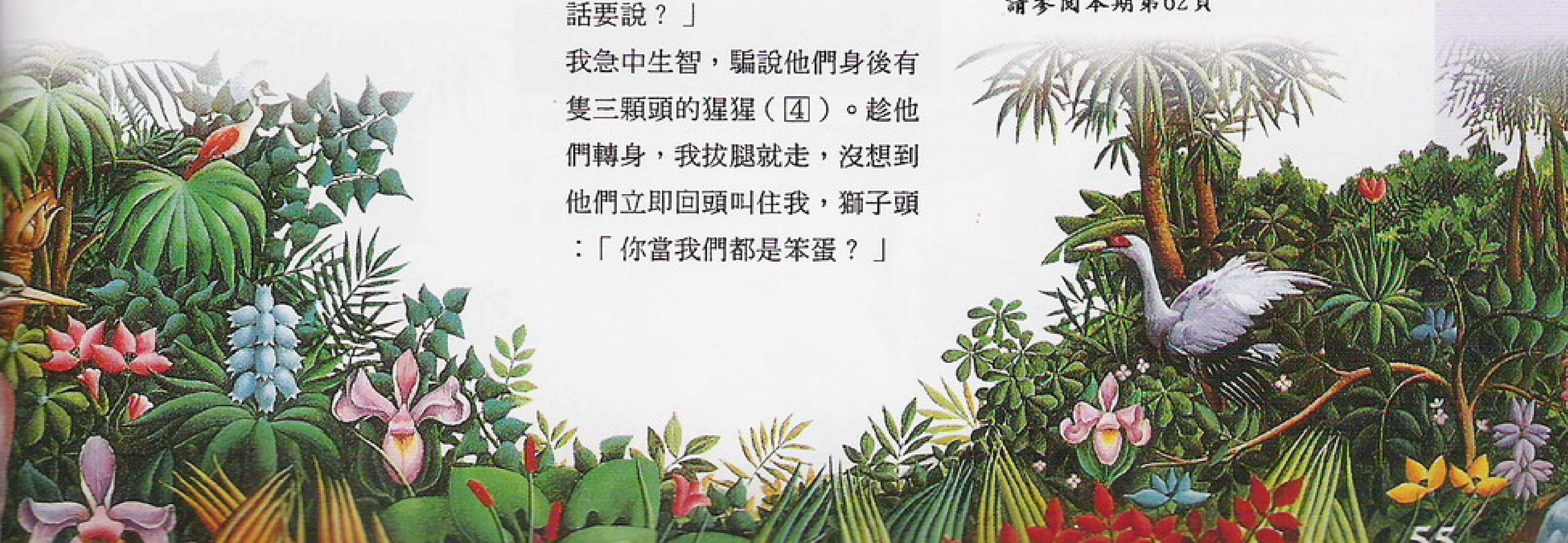
148.竟然真的有三顆頭的猴子！我趕緊叫他們看（④），可是他們以為我又在說謊，想立刻吃掉我，除非我能給他們某種東西，像是可以進入聖猴頭之類的。

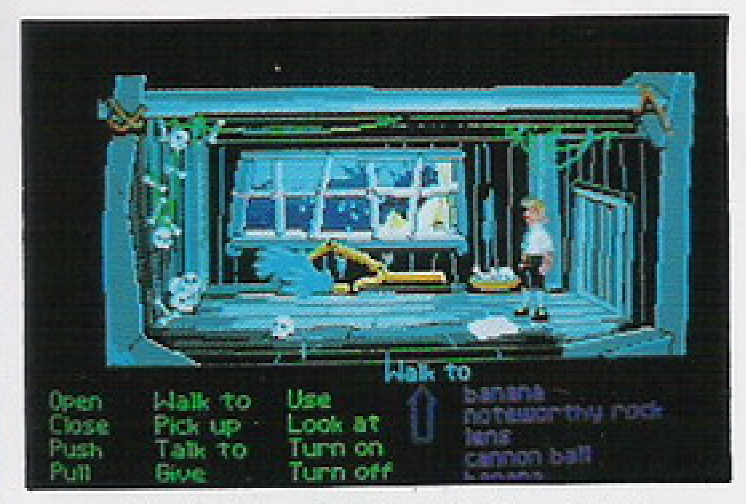
胡亂拿了幾樣東西出來，他們都不感興趣。（不做任何動作也可以）



149.食人族決定先把我關在賓舍（guest hut）裡，然後和本村的營養師討論吃不吃我。

香港讀者：不要讓你的權益睡著了！
請參閱本期第62頁





150.地上有一份備忘錄，是 Toothrot 寫給食人族的：「除非你們還我香蕉剪，否則休想拿回聖猴頭之鑰。」
拿走香蕉剪（banana picker）、拿起骷髏頭（skull），再掀開鬆動的木板（loose board）。



151.太棒了，就從這個洞鑽出去！可惜香蕉剪太大了，只好放回去，下次再來拿。



152.獅子頭：「我實在很想吃掉這傢伙！」
魚頭：「我們一起『動口』！」
獅子頭：「小心你動脈硬化！」
魚頭：「不吃人還能叫『食人族』嗎？」
獅子頭：「即使是食人族也得留意體內的飽和脂肪量。」
趁他們七嘴八舌討論之際，我悄悄逃出村落。



153.把翹翹板推挪成這個樣子。



154.從右邊石堆搬一塊擱到懸崖邊（pick up heap o'rocks），把這塊石頭推下去。哇，這回石頭像是正好打在海邊那棵香蕉樹上！天下竟有這麼巧的事！



155.撿起香蕉。



156.四串香蕉都給猴子吃。



157.拉動機關（pull nose）。



158.放手後，猴子會照著做。



159.拿起腳邊神像（wimpy little idol）。

<待續>



幻想空間 II 攻略(二)

/李初陽

九、準備逃離愛之船

到船上的理髮部去整理一下剛剛游泳弄亂的髮型儀容，先坐到椅子上 <Sit>，髮型設計師特地為萊里設計了一頂假髮 (Wig)。由於價格太貴了，萊里捨不得戴，便好好收起來。

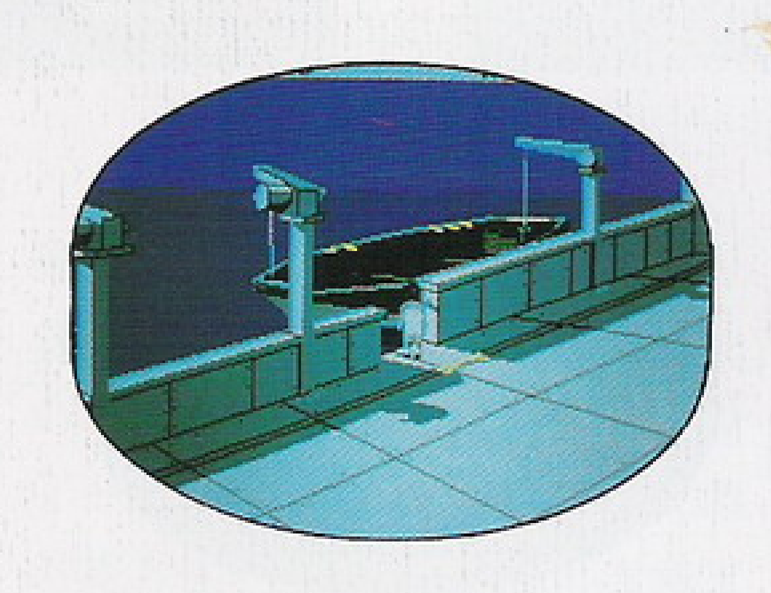


接著到酒吧 (Bar) 去坐一下。走到櫃臺的左邊角落，可以拿到一個菠菜麵包 <Get dip>（千萬別在酒吧間裡喝酒，否則會壞了計劃）。此時萊里已經決定要離開愛之船，免受芭芭拉母親的糾纏與威脅。離開的方法只有一個，就是搭船上的救生艇離開，但是救生艇起吊和降落的開關都在駕駛艙中，所以現在萊里走向駕駛艙去。

進入駕駛艙後，萊里發覺船長正聚精會神坐在椅子上掌著舵輪，



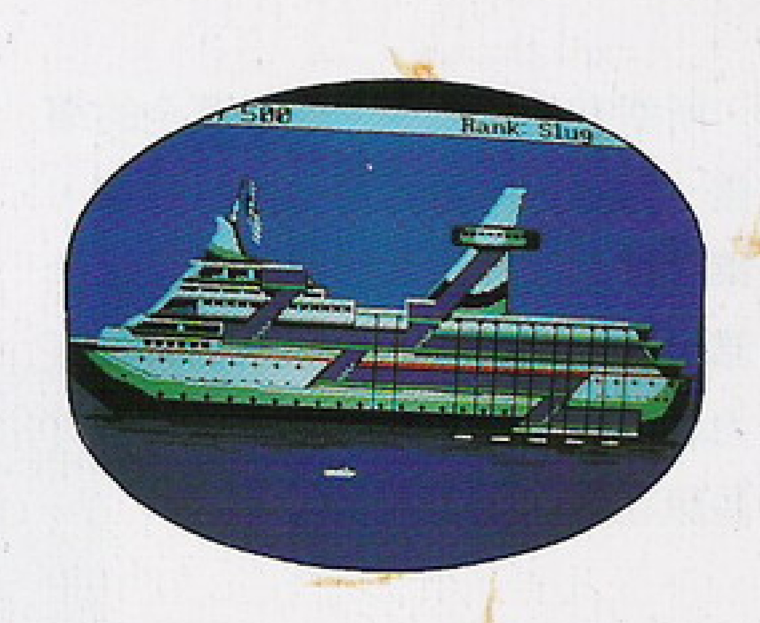
小心地走進去（千萬不要被船長發現），躲在右後方的地方，在那附近有控制救生艇起落的開關。打開開關<Turn on the switch>，迅速離開駕駛艙，前往救生甲板，走到救生艇旁邊（千萬小心不要失足落海，否則就前功盡棄了）。



萊里必須在天黑前離開愛之船，所以趕快跳進救生艇吧！ <Get in the lifeboat>

十、逃離愛之船—萊里漂流記

接著所有的救生艇在船的左舷迅速降下，於是萊里終於離開了愛之船，也離開了可怕的母夜叉，萊里一方面慶幸自己脫離了可怕的魔掌，一方面卻又擔心在茫茫大海中會遭遇什麼危險。



此時，在螢幕畫面轉換前，必須迅速做下列幾件事，才能確保萊里在海上漂流的期間內安然無恙：



戴假髮<Wear wig>、丟掉菠菜麵包<Drop dip>、擦防曬油 <Use lotion>、吃水果 <Eat Fruit>。

隨後萊里就坐在救生艇上隨波逐流，愛之船的身影在黑夜中漸漸消失。到了第四天，萊里漸感不支，陽光曝曬、口渴、飢餓陣陣襲來

NUDE BEACH

幻想空間Ⅱ



七竅生煙，太慘了！

，所幸有先見之明，做了萬全的準備。第十天，遭到暴風雨的侵襲，萊里抱著一片大木板漂流著，終於漂流到一個不知名的小島上，他奮力地游到海灘上。精疲力竭的萊里昏厥在海灘上了。

十一、危機重重的 KGB 特務島



見死不救，居然還往我臉上踢沙，太毒了！

一會兒，有個人經過萊里身邊，卻沒有給萊里任何的幫助。慢慢地，萊里甦醒了，他覺得彷彿做了一場惡夢，但如今大難不死，仍然了信心與勇氣。

他向左走，來到了一處天體營，跟一位裸體女郎交談〈Talk to



woman〉，幾經交談後，她會煽動萊里到她的住處去共度良宵（千萬不能跟她去，否則會遭到分屍的噩運）。等她離開後，在天體營稍微休息一下，順便欣賞一下誘人的「胴體」。

隨後向右走回到上岸的海灘，再向南（即向螢幕的下方）走進一座花園，童心未泯的萊里會漫步其



中，並在這無人的花園裡好好地玩上一陣，然而不幸的事情發生了，萊里的行蹤已被 KGB 的特務發現了。過了一會兒，萊里終於找到一個出口。

萊里走出花園發現一間餐廳，於是向餐廳內的侍者詢問，是否有空位可讓他飽餐一頓〈Talk to man〉，侍者問過萊里的名字後，願意在餐廳的尖峰時間爲他設法弄張桌子，讓他好好飽餐一頓，但要萊里先在旁邊的椅子上先坐一下。

千萬別離開餐廳！走到椅子旁，坐下〈Sit〉。隨後陸陸續續來了好幾對客人，侍者非常和藹地引他們上座，卻讓萊里在外面坐冷板凳。萊里越來越火大，便上前賄賂下侍者，給點小費〈Tip the man〉，結果侍者還是要他再在椅子上坐一下，稍安勿躁。萊里只好又坐回去〈Sit〉。

侍者終於來請萊里進去。萊里起身進去，卻發現這時候已經沒有位子了。侍者看在小費的份上，叫人搬來了一張不太氣派的桌椅，萊里看了，乾脆不坐也罷，便走到左下角的餐點前。



看一下吧台上有什麼餐點〈Look bar〉，除了一些食物及一把刀子外，也沒什麼特別的，於是拿走刀子〈Get knife〉，隨即離開餐廳。（千萬不要去吃吧台上食物，免得遭到 KGB 的特務暗算）

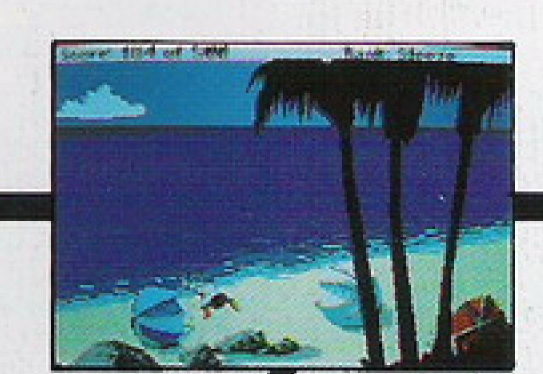
又回到剛剛迷了路的花園，萊里重新在花園中尋找其它的出口。這一次找到了一處客房，這間客房比愛之船上的臥艙舒適多了（待會兒有個女侍出現，絕對不要跟她去）。走到床頭附近，拿走放在床頭几上的火柴〈Get match〉。

幻想空間Ⅱ

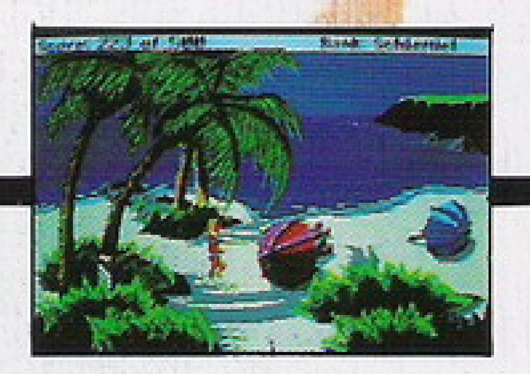




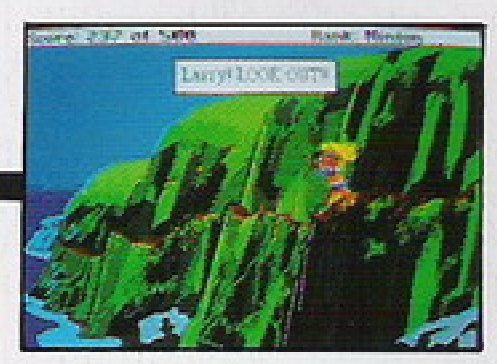
天體營



登陸的海灘



KGB



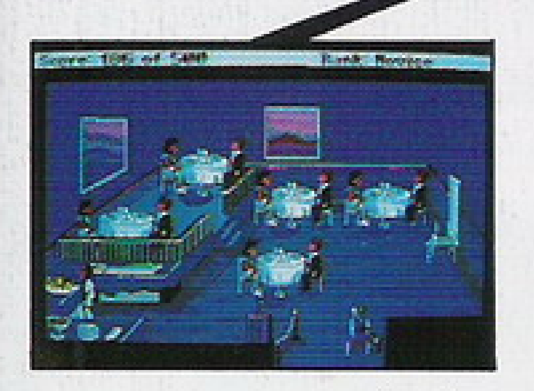
狹谷



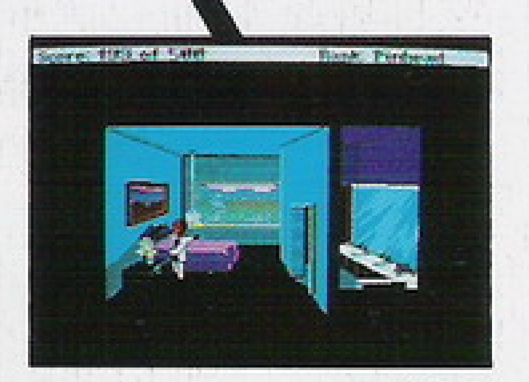
…KGB特務島位置圖…



花園



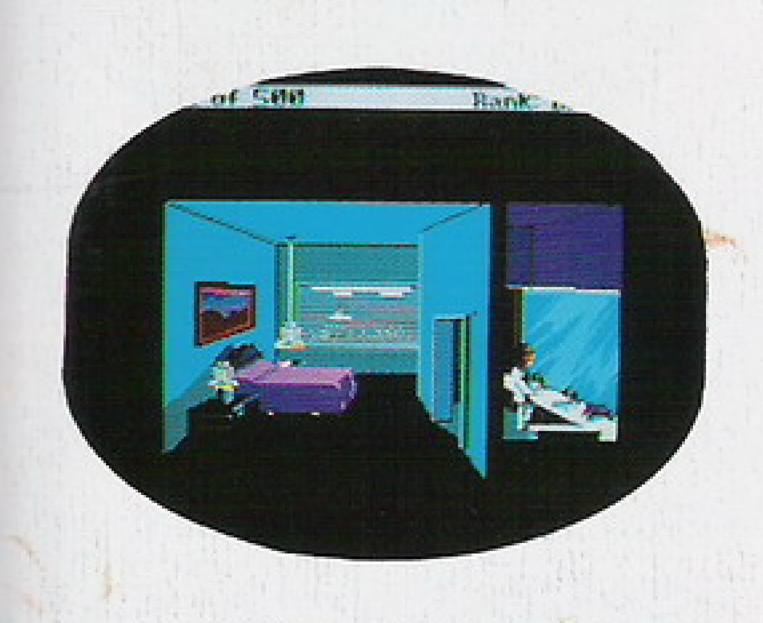
餐廳



客房



理髮廳

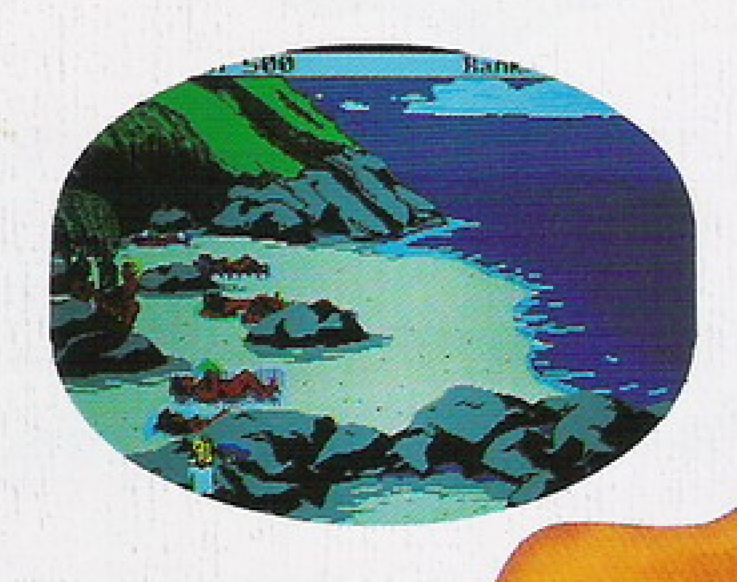


走到右方的浴室，拿走放在水槽的肥皂〈Get soap〉，然後離開客房，回到花園中。

這一回，萊里找到一條通往理髮店的路。進到理髮店中，爲了避開 KGB 特務的耳目，萊里想到換一個全新造型，便坐到理髮椅上〈Sit〉，師傅就自作主張爲萊里染了一頭長的金黃色頭髮（當然禿頭的地方也不見了），萊里非常滿意地離開理髮店，心想，如此一來大概不會有人認出他了吧！

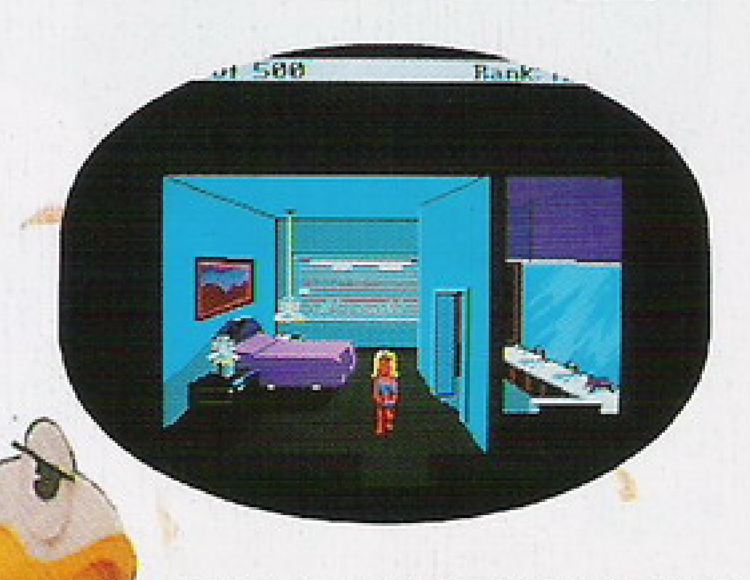


離開理髮店後，萊里又在花園中逛了一會，終於回到了原先登陸的海灘。



向左走到天體營海灘中，萊里注視著西邊（左方）的岩石，〈Look at the rocks〉發現有比基尼泳裝的下半截，趕快撿起它。〈Get bottom〉

走回登陸的海灘，再向南進入花園。這一次走到了上回去過的餐廳，和侍者交談〈 Talk to man〉，結果由於萊里的造型太過怪異，



餐廳侍者堅決不准萊里進去。既然如此，不進去也罷。



回到花園，逛了一下，走到客房，躲到靠窗戶、浴室的後面（萊里消失在螢幕中，躲在牆後），換穿比基尼泳裝〈Wear bikini〉，並將肥皂裝在上截泳衣的胸部〈Stuff top with soap〉，這回萊里看起來就像如假包換的沙灘女郎了。

他走回花園，又回到了理髮廳



萊里蜘蛛人？

，萊里這次要來個更像女人，更有女人味的全身護膚，而結果眞的非常令人滿意。

離開理髮廳後阿娜多姿的萊里又回到花園，逛了一下，注意大樹



旁的樹叢中有一朵花，摘下這朵花〈Get flower〉後回到了登陸的海灘。



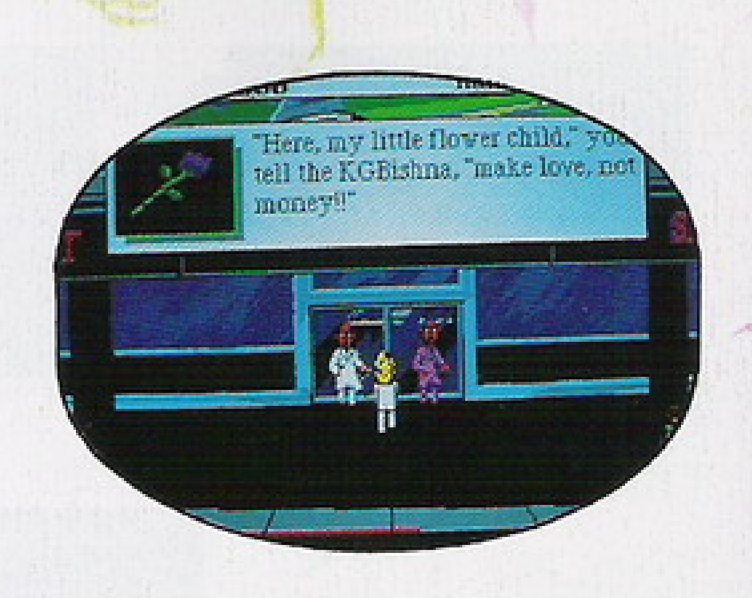
回到海灘後向右走，可以到KGB海灘，這海灘到處都是男人，每個人看到男扮女裝的萊里，都以爲「他」是個沙灘美女，到處都是口哨、尖叫聲，萊里趕快繼續向右走通過了KGB海灘，終於藉著喬裝的方法瞞過了KGB特務的眼目，進入了狹谷地帶。



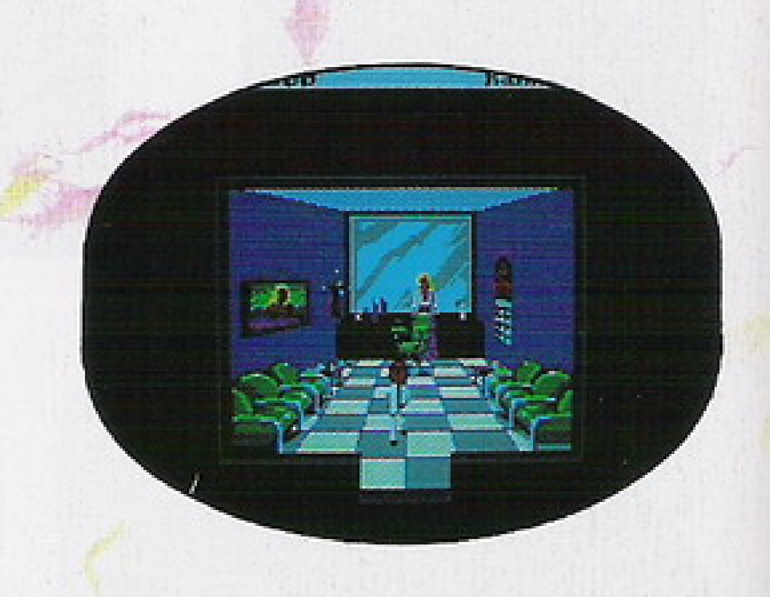
※建議先在此存檔，你必須安全地通過危險地帶，並且在走到岩壁後，畫面尚未切換前，就將衣服換好〈Change clothes〉。

十二、機場—遠離KGB特務島

到達機場大門前，發覺兩旁有兩位守衛而大門口也有兩位KGB特務。要如何打發他們呢？走向機場



大門，快接近大門口這兩位KGB特務時，迅速拿出花園所摘的花給他們〈Give flower〉。就這一招Make Love, not money，就擺了這些愣頭愣腦特務一道。進入飛機場大廳後向左走進候機區。

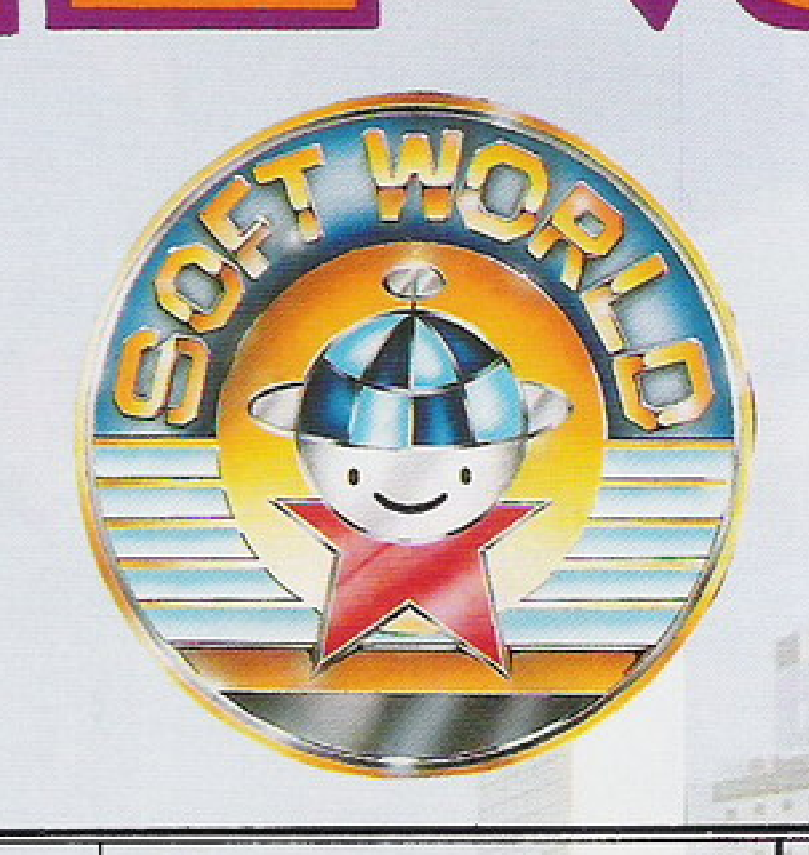


再向北走進理髮廳，坐在椅子上〈Sit〉，萊里只想要在後面的頭髮上稍微修剪一下，結果理髮師竟然剪出了萊里的原形，害得萊里一頭的金髮全都不見了。爲了補償萊里的「損失」，理髮師附贈一份生髮水給萊里，據說只要一個月就能再長出一頭「烏黑」的秀髮，但易發炎。離開了理髮廳，向右走到大廳。


玩家注意!!
玩GAME可以賺錢耶！
軟體世界的CPU—開發課
徵求人才
1. SOFTWORLD
工作內容：玩GAME
工作地點：高雄市
條件：❶自認對PC GAME有興趣、有概念者。
❷25歲以下，男女不拘
歡迎高中、高職應屆畢業生。
薪資：面議
請將履歷表及中文自傳寄至——高雄郵政28－34號信箱開發課收
2. SOFTWORLD
軟體世界將擴大成立消費者BBS服務站
聰明的玩家，您想要兼差嗎？您想要賺外快嗎？現在服務站站務士出缺，歡迎您趕快加入。凡熟悉軟體世界遊戲及BBS網路者均可報名參加，在校同學夜間兼職亦可，本公司將負責培訓，請立即寄上自傳履歷至高雄郵政28－34信箱企劃室收
你應該知道……
軟體世界是國內最大的PC GAME生產、發行中心，
而開發課就是所有PC GAME的源頭所在。在這個最高機密的單位，
有經驗最豐富的玩家與你共事，有最優異的硬體配備供你使用，
有最新的國內外休閒軟體資料讓你吸收，有興趣嗎？
軟體世界
名額有限・請立即行動!!
SOFT WORLD
來軟體世界・來GAME的世界

軟體世界 Softworld

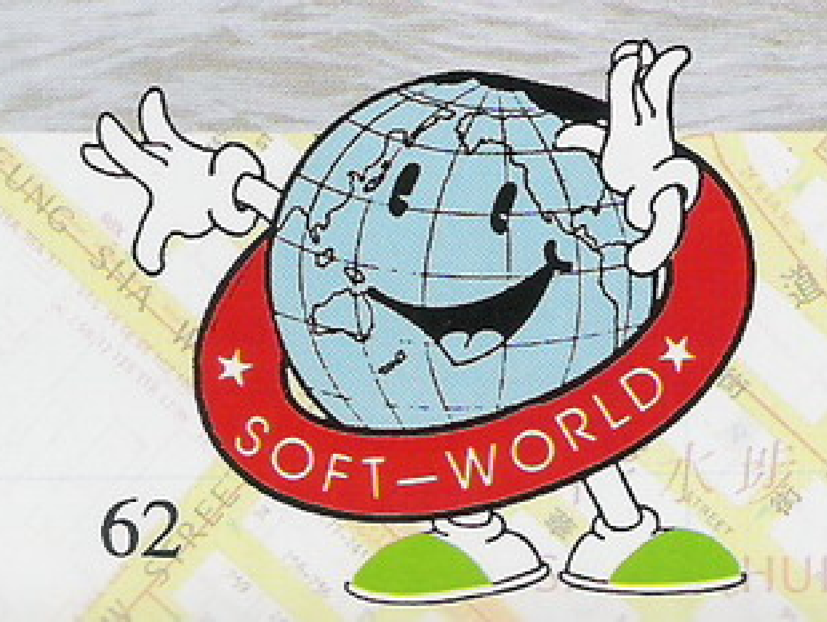
登陸港泰



香港統一售價

貴族單片	HK$ 30	珍藏 7 片	HK$130
貴族雙片	HK$ 50	珍藏 8 片	HK$140
珍藏 2 片	HK$ 65	珍藏 9 片	HK$150
珍藏 3 片	HK$ 80	珍藏10片	HK$160
珍藏 4 片	HK$ 95	3片大包裝	HK$110
珍藏 5 片	HK$110	雜　誌	HK$ 25
珍藏 6 片	KH$120	音 效 卡	HK$550

香港



你買不到這種價格的產品嗎？

請來電與我們聯絡(限香港地區)

香港九龍深水埗福華街137號1樓B座

TEL：7292781·7282945

我們竭誠爲您服務





軟體世界雜誌 2 週年慶

耳邊縈繞著

一遍又一遍的

「祝您生日快樂……」

我們許下了

衷心的願望……

雖然成長的路上

總是甘苦參半

我們願以一顆

虔誠而又不失赤子之心的熱忱

為自己

也為擁護關心我們的朋友

戮力鞭策

惕勵自己





學電腦，一點也不難——我現在都看資訊族！

現在訂閱資訊族雜誌
立刻送您價值一千五百元電腦課程。

訂雜誌，送電腦課程。

也許是工作需要，或者是順應潮流，這一陣子，「電腦」已繼「英語熱潮」之後，成爲現代人努力追求的一項技能。資訊族雜誌從生活、學習、應用、採購、休閒各層面，提供您完整的電腦資訊。無論是青年學生、上班族、企業管理者，或是家庭主婦、資訊族都是一本值得您閱讀的雜誌。

● 資訊族雜誌每月10日出刊，全年12期訂閱價 1000 元。

即日起至80年 4 月底截止，贈送價值1500元電腦課程券。

電腦入門／工商實務／兒童電腦 資訊族雜誌

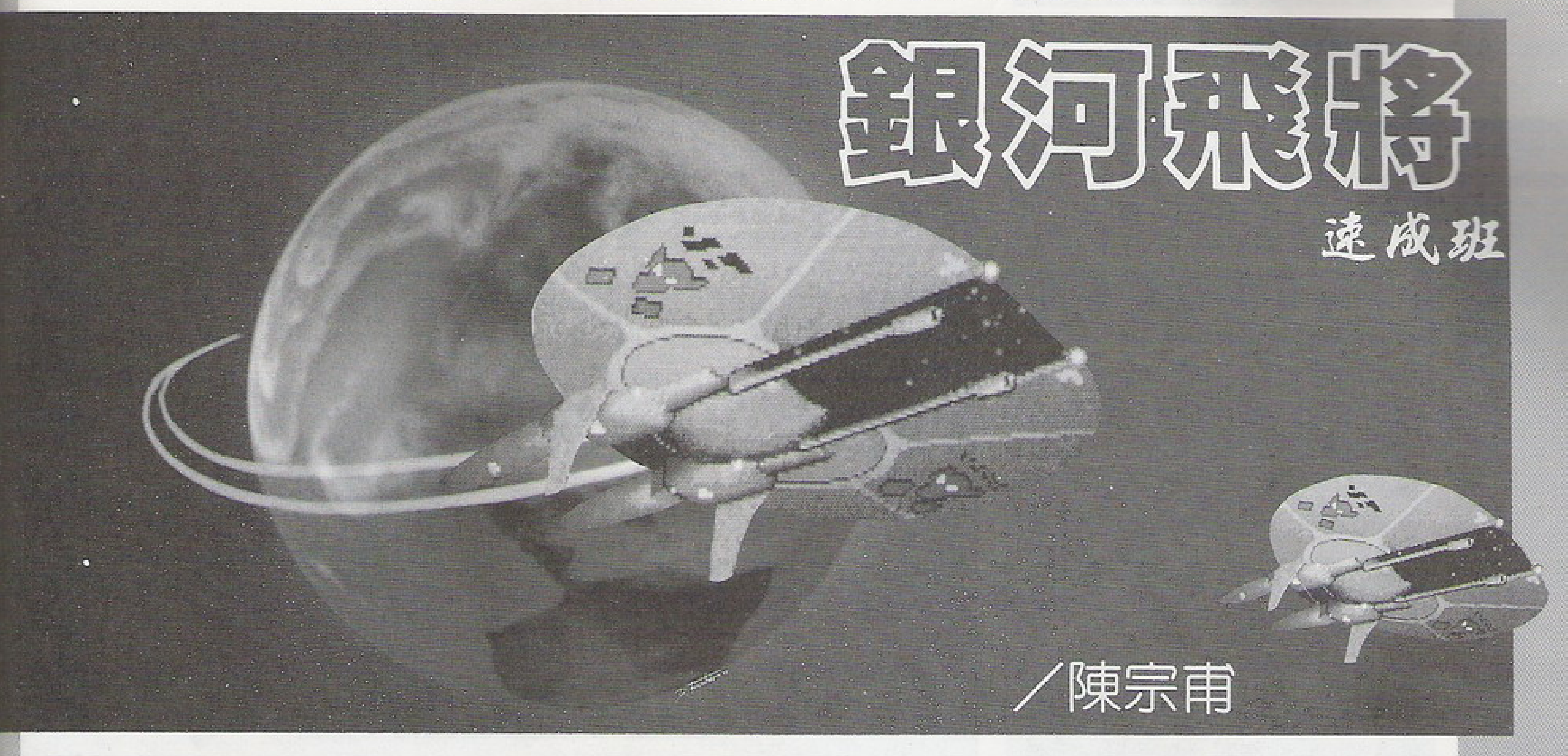
可至全省慶宜電腦加盟教室上課，12小時課程，上課時間任選。

劃撥帳號：1325692－6
洽詢電話：(02)7728564　7119651

全省慶宜上課教室

南京校(02)7520309・古亭校(02)3633808・東湖校(02)7475051・內湖校(02)7998710・成功校(02)7928979・承德校(02)5376565・建中校(02)3939575・仁愛校(02)7737205
興隆校(02)9319922・龜山校(03)3204976・台中校(04)2959651・南投校(04)9237838・台南校(06)2376061・高雄校(07)2722626

WING COMMANDER



／陳宗甫

各位飛行員，歡迎來到 Tiger′s Claw，我是 Eric 少校。我除了在黑獅中隊服勤外，也負責新進人員的再訓練，這也是為什麼我們要在這簡報室中上課的原因。嘿！就是你！如果你想要早點被丟到太空，那你就繼續睡。我現在要教的是保命的功夫，還不注意聽！

Tiger′s Claw 上裝載有四個中隊：殺手蜂中隊（Killer Bee）使用 Hornet 輕型戰鬥機，藍魔鬼中隊（Blue Devil）使用 Scimitar 中型戰鬥機，星際殺手中隊（Star Slayer）使用 Raptor 重型戰鬥機，而各位朝思暮想加入新成立的黑獅中隊（Black Lion）則使用最新型的 Rapier 中型戰鬥機。我們就先來談這四種機種。

Hornet 將是你出了學校後所接觸到第一架「真正地」戰鬥機。雖然她武器少的可憐，防護罩及裝甲也是「薄如蟬翼」；可是她機動性與防護罩的回復速度足以讓初學者自保。你們要是用心達成任務。也許在 2 個任務後就會被調去開 Scimitar。（中隊間的人事調動都是在將要跳躍離開此星系前改變。）

Scimitar 是古董級的老飛機，第一次看到她的人可別被上面的銹痕與補釘嚇壞了，這玩意還能飛！只不過不知道什麼時候會解體。她比 Hornet 優秀的地方只有多了 2 顆 HS 飛彈（Heat-Seeking），其它可說是一無是處。她最為人詬病的就是操縱性，在纏鬥之中根本是那些 Kilrathi 毛球的靶子，防護罩三兩下就會被打穿；當防護罩消失而必須以裝甲面對炮火時，善用後燃器爭取防護罩恢復的時間，這原則在駕駛任何一種戰鬥機都是相同，不過對 Scimitar 特別重要！

Scimitar 的火力比 Hornet 稍微強了一點，只不過她面對的任務都會遭遇 Gratha、Jalthi 這些怪物以及攻擊 Ralari、Fralthi 等戰鬥艦，往往有力不從心的感覺。所以當你有把握擊中敵機時，連續射擊才有可能打下敵人。雖然 Scimitar 令人痛恨，可是她將是你開過最久的戰鬥機；你們最好開始習慣她。她是 Knight 的愛機。


這是你的 ***Hornet***，萬丈高樓從地起


這是你的 ***Scimitar***，忍久就有出頭天

這是你的 ***Raptor***，似乎有點笨重

Raptor 可說是「活動的軍火庫」，也別期望她能有多好的操縱性。如果駕駛 Raptor 或 Rapier，我的建議是使用全部炮火點放，第一炮打穿敵機的防護罩，第二炮貫穿敵機的引擎！Raptor 被敵機咬

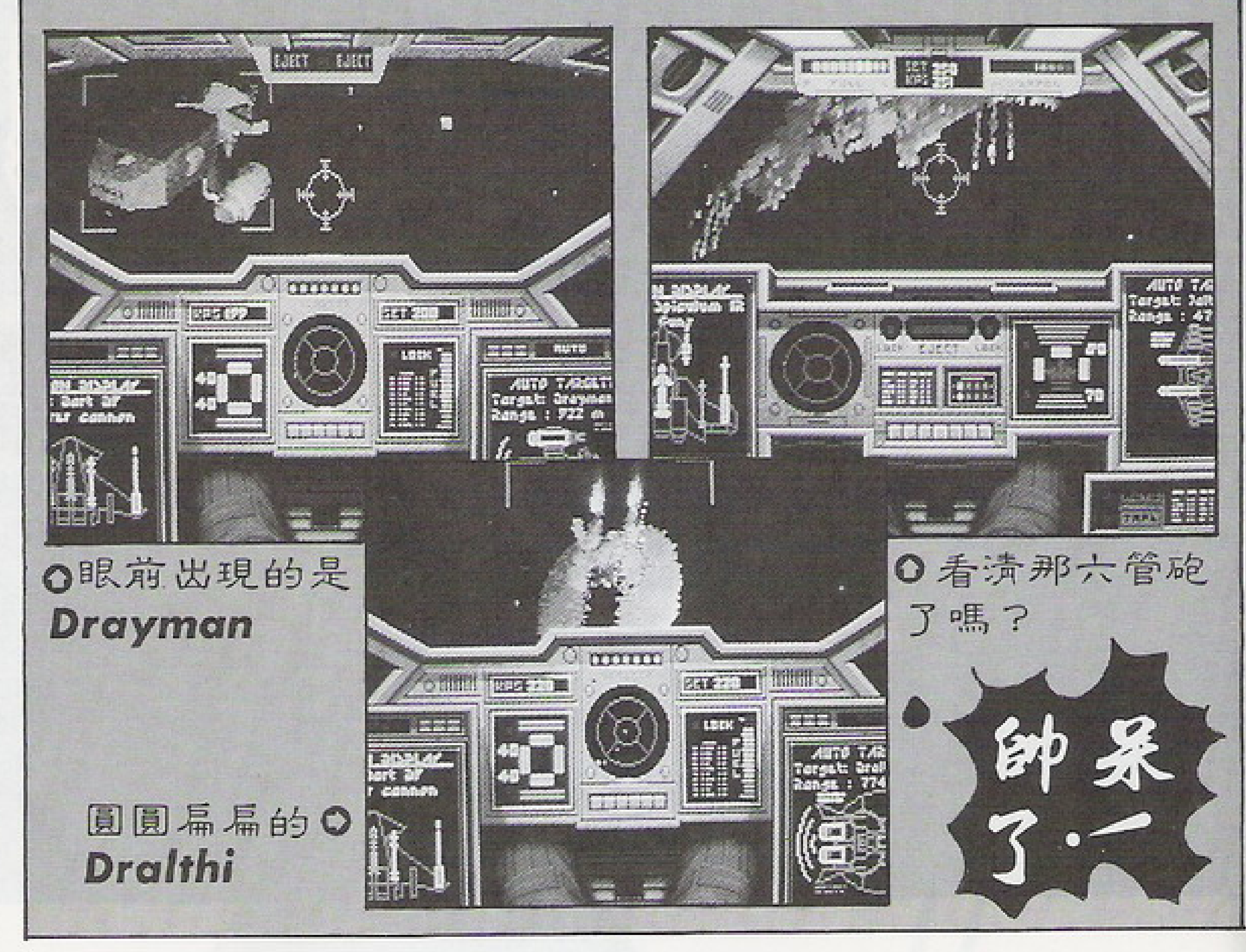
住尾巴時，不要遲疑地丟出導向機雷；只聽 BOOM 的一聲，機雷很準的！對 Raptor 來說，攻擊船艦的任務是家常便飯，各位這方面的功夫可要多加油。

Rapier 優越的性能令人沒有話說，第一次駕駛她的飛行員也會被她強大的火力嚇到，極厚的防護罩加上快速的回復速度，想死都很難。當你駕駛到 Rapier 也代表了一個意義！戰爭快結束了；而任何一個任務的達成更是引導聯盟走上勝利之路！戰爭的白熱化是不可避免，如四架 Rapier 攻擊重兵守護的 Fralthi，Rapier 突破敵軍重重關卡直取太空要塞（真像星際大戰的劇情。）等任務都會出現。

談完了四型機種的優劣點，我想各位應該已經有了基本的概念。接下來我們談談如何達成任務。首先，我們要知道任務有重要與不重要之分別。例如當簡報時上校說：「我軍將要對 Kilrathi 基地進行大規模的總攻擊；根據情報顯示，敵方運輸艦將為基地帶來補給；將他們全部攔截下來！」這種任務就必須完成。為什麼呢？

如上面的例子，運輸艦是送對艦飛彈給基地；如果攔截失敗，我軍在這個星系等於輸了。注意，此類任務多出現在 Tiger's Claw 離開此星系前一、二個任務，所以在快離開一星系前表現好一點！此外，像保衛 Tiger's Claw 的任務也必須


這是你的**Rapier**，百分之百的可人兒


眼前出現的是 **Drayman**

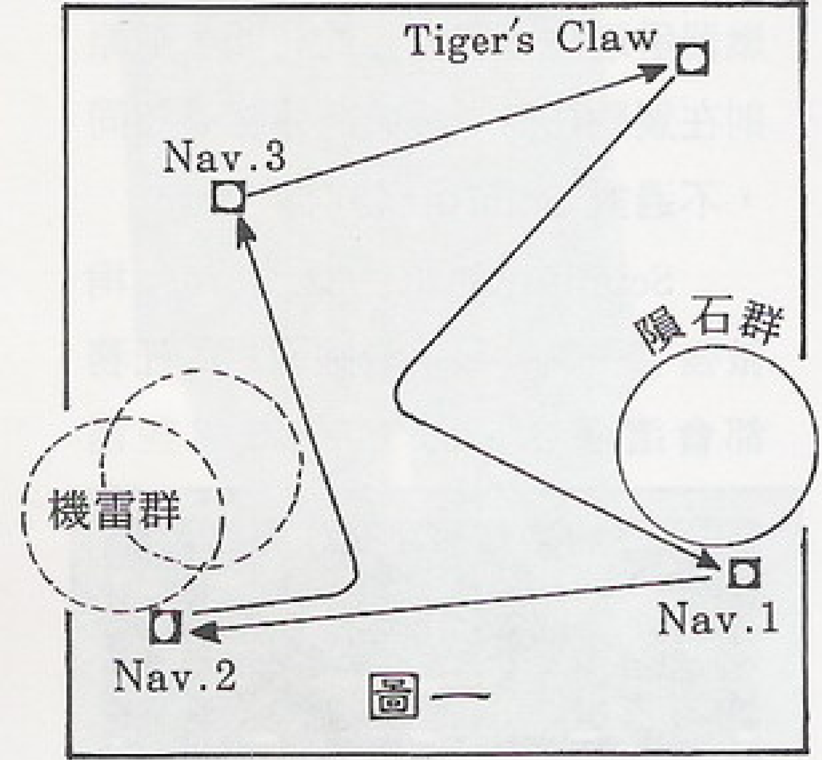
看清那六管砲了嗎？

圓圓扁扁的 **Dralthi**

帥呆了·一

達成；如果 Tiger's Claw 被擊沈的話，你就只有永久待在無盡的宇宙啦！（不過當母艦被擊沈的話，只要立即彈射，你將會發現回到 Tiger's Claw）。

通常任務中都設有許多導航點，這些導航點也成了我們最佳的路標。我們應該認知一點：宇宙中是沒有上下左右之分，而導航點就更加重要。首先來看（圖 1），這是一個普通的巡航任務。



圖一

在 Tiger's Claw 與 Nav.1 之間有一個隕石群，可別笨笨地衝進隕石間，被隕石撞到非死即傷！而且聽說 Maniac 這笨蛋還會撞上隕石！跟他飛行時小心一點。

首先先將機首朝向 Nav.2 航行避開隕石群，再轉向 Nav.1。到達 Nav.1、Nav.2 之後，再原路駛向 Nav.1，再航向 Nav.3。盡可能避開隕石區與機雷區，如果不得已要通過它們，讓我教你們一些訣竅：在隕石區的最佳速度是250 kps，要小心隕石群中常有埋伏的敵機；不過在隕石間穿梭纏鬥，雙方機動性都會降低，比較容易打下敵機，像敵方空戰英雄 Dakhath 就是在隕石群內被我打下來的。

通過機雷區要使用後燃器衝過去；像機雷這種會自動導向的武器，你開的越慢，就會有越多機雷擊中你！被機雷正中一顆防護罩大概沒了（但還未傷害到裝甲），這在用後燃器衝過機雷群時也是有發生的機會，此時別忘了減速慢行，等防護罩回後再開後燃器。

我們再來談談各類任務的要訣：

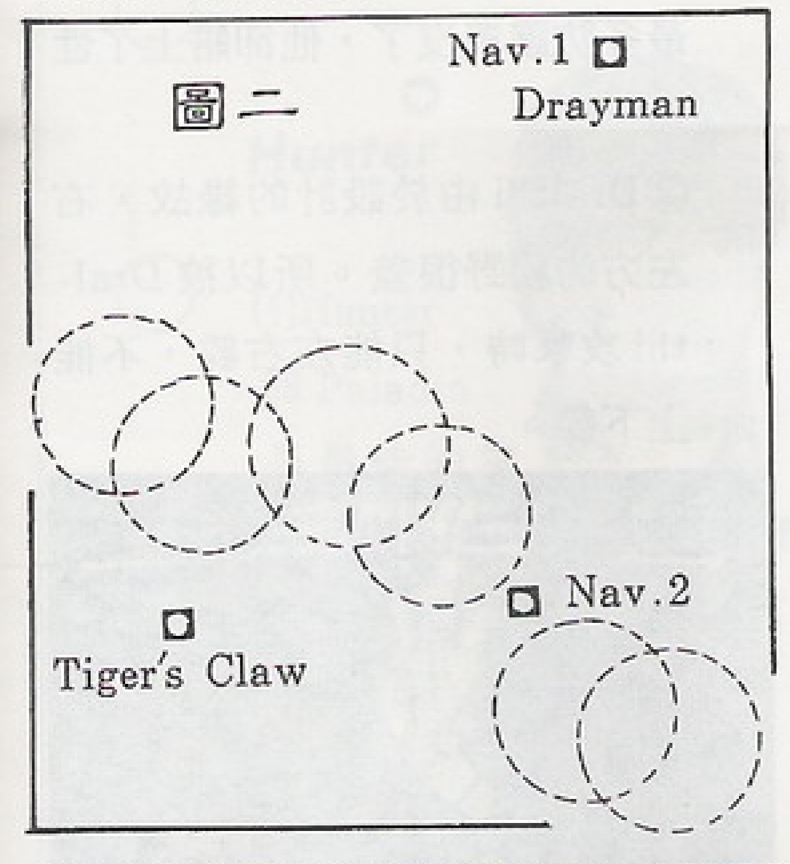
(1)巡邏任務與偵察任務：

這些任務都是要你確實地到達一些導航點，所以可別逞英雄跟遇上的船艦、敵機死纏爛打。當遇上敵機群時，一直打開後燃器衝過敵機，等到自動導航燈亮了按下自動

導航鈕就可躲過敵機。看著自己在排行榜上的排名步步高昇是很爽沒有錯，可是不要只顧著戰績而忘了達成任務；達成任務但沒有戰果，比打下一串敵機卻被迫彈射光榮多了！

⑵護航任務：

許多人對這類任務十分頭痛，連我都不例外；偏偏這類任務又多得令人厭煩！護航任務也分為①將航艦護送至某一跳躍點。②將航艦帶回 Tiger's Claw。看看圖 2，這個任務是要穿過機雷區到達 Nav.1，護航 Drayman 運輸艦安全到達 Nav.2 進行跳躍。



護航任務中的各個導航點一定會有敵機攔劫，所以不如先將埋伏的機群解決掉。像圖 2 的 Nav.2 附近就有大批的敵機，先解決他們等一下就不會手忙腳亂了。

再者，護航時不要離船艦太遠，也不要只會緊咬住一架敵機而離船艦越來越遠。在船艦旁邊作戰速度差不多只要250kps，免得因為速度太快撞上自己的船艦。

護航時遭遇敵機，我方迎擊的方法如圖 3。發現敵機踪跡後，先令僚機散開攻擊；自機開啟後燃器繞到敵機背後。此時 Kilrathi 貓仔眼中只有運輸艦這塊「肥肉」，只會一味前進而不會轉身反擊；再加上牠們是編隊前進，此時打下他們一兩架不是問題。

⑶攻擊任務：

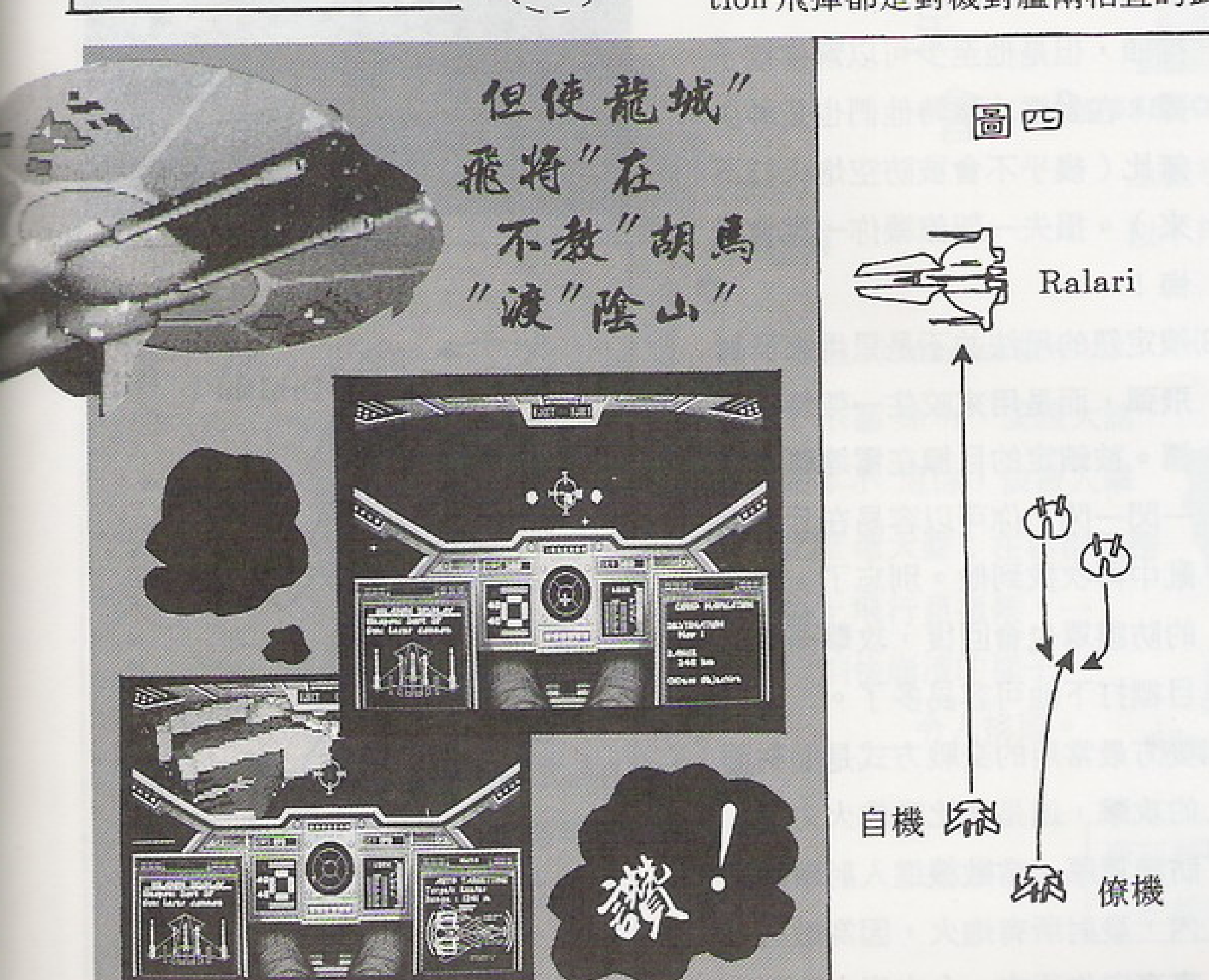
「保留你的飛彈用來擊沈船艦。」這句話是 Iceman 教我的。Dnmb-Fire 飛彈因為沒有導向裝備，所以只能用來打船艦這種大目標，別忘了靠近目標才發射；Heat-Seeking 飛彈以及 Image Recognition 飛彈都是對機對艦兩相宜的武器，不過因為要鎖定目標才能發射，當緊急時常發生無法使用的缺點。

Friend or Foe 飛彈發射後常不向預定的目標飛去，因為它找最近的目標下手。我的建議是遠處鎖定目標發射 HS 飛彈或 IR 飛彈，近處使用 DF 飛彈，最後再使用 FF 飛彈。對了，當飛彈剛剛發射，可別急著開火，你會把飛彈打下來的。IR 飛彈的鎖定性能最快，先用它。

敵艦通常有護航機群守衛著，最好的方法是先將護航機全部擊落再來料理敵艦。但是當你遇上一大票強硬的護航機或是敵艦想經跳躍逃走時，你就必須強行突破防禦機群直接擊沈船艦了。如同圖 4，先令僚機散開攻擊，等到僚機與護航機糾纏不休時，自機再利用後燃器衝到無人防衛的戰艦旁用飛彈痛擊一番；如果你駕駛 Raptor 或 Rapi-



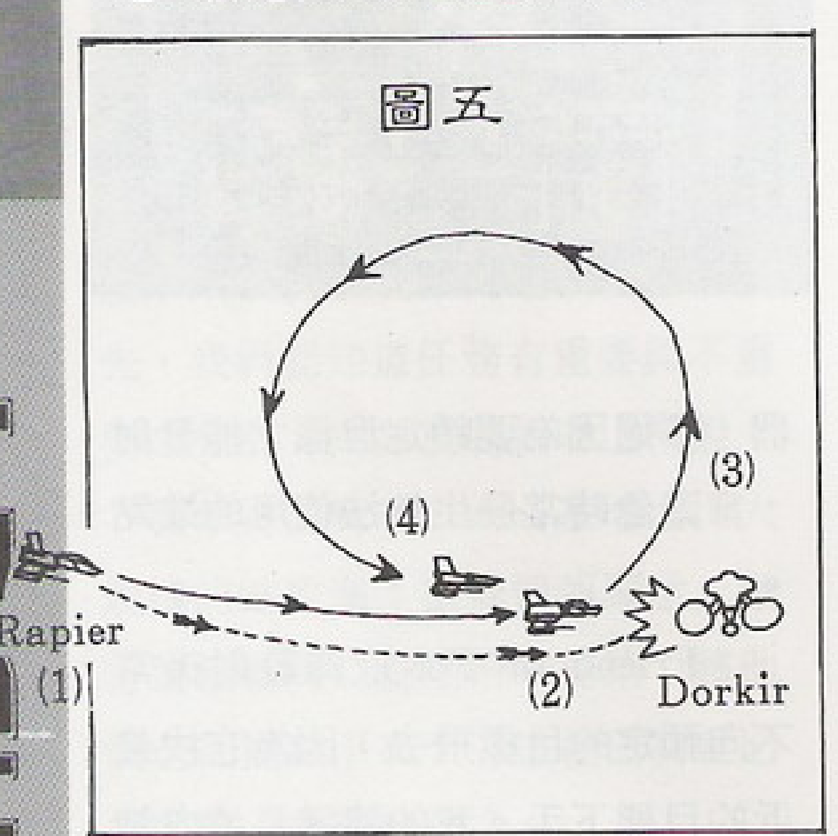
這就是敵艦 Ralari



WING COMMANDER

er，甚至可直接用機炮擊沈它！

對艦攻擊的方式如圖 5：①在10000米至3000米用可鎖定的 IR、HS 飛彈一邊攻擊一邊向敵艦前進。②3000米至1000米用機炮、DF 飛彈；射擊時要對準目標的中央較可能射中。③當機炮能源射完或有撞機的危險，打開後燃器並拉起機首做一翻轉（後燃器別按太久，會飛太遠）；④利用翻轉的時間機炮、防護罩的能源回昇，再正對敵艦進行下一波的攻擊。如此可以固定攻擊敵艦的某一部分，可早一點擊沈它；切記不要飛越敵艦再轉頭攻擊，這樣不但浪費時間也會將你的尾部暴露在敵人的炮火下！



再說到攻擊敵艦的部位，Mahiac 喜愛由側面攻擊，也有人贊成攻擊引擎；我給你們的建議是：別管攻擊那裡，找一地方專心攻擊，總會把它打沈。可別為了一定要對準引擎才攻擊而被擊落，那是很丟臉的事情。

(4)回　航：

當你出擊後，盡你所能地飛回母艦，而不要總是被人從太空中撿回來。有時任務實在太困難達成，這時你就要決定放棄那些任務；盡量不要彈射，因為沒有記錄的戰績是不被承認。

降落的要領如下：保持150 kps 往母艦前進，注意降落的甲板是白色的那一面，當距離在1700米左右的時候戰機會自動經導引降落；如果當距離太近卻還未降落，立刻轉向，按下後燃器，再轉回艦首嘗試降落。

最後我們來談談一些空戰的技巧。我認為在纏鬥的時候完全是本能、反應來決定，因為敵人的動作太快了！很少有足夠的時間考慮。再者，飛行員手冊上面的一些戰法我勸你們不要嘗試，例如先將引擎停下，再轉身向敵機開火的舉動，會讓你變成蜂窩！

(1)戰鬥的第一次接觸要盡可能沖散敵人的編隊，編隊攻擊的力量不可忽視。方法有兩種：①如圖 3，用後燃器繞到敵機群背後；②利用後燃器直接由機群間的空隙衝過去。當到達機群後方，每架敵都送他們幾炮，包準他們做鳥獸散！

(2)相對地，盡量與僚機協同作戰，當僚機有難時一定要去救他。僚機不會對你的命令百依百順，所以你看到僚機的獵物，要主動地圍剿它。僚機的戰鬥力雖然令人搖頭，但是他至少可以幫你擋子彈，在對艦攻擊時他們也是神勇無比（幾乎不會被防空炮火打下來）。損失一架僚機你一定會後悔！

(3)鎖定鈕的用法並不是只用來發射飛彈，而是用來咬住一架特定目標。被鎖定的目標在雷達幕上會一閃一閃，你可以容易在兵荒馬亂中再次找到他。別忘了，敵人的防護罩也會回復，攻擊同樣的目標打下他也可容易多了。

(4)雙方最常用的交戰方式是面對面的攻擊，這是在比誰的火力強、防護罩厚。當敵機進入射擊範圍內，發射所有炮火，因為敵機是直直向你衝來，命中率大的驚人；在防護罩被擊破，立刻閃避。閃避可不是要你做360度的大旋轉，只要固定往約45度角飛去，來回復機炮及防護罩的能源。

(5)看到敵機逃走，別忘了衝上去補他一炮。戰場上對敵人仁慈，就是對自己殘酷。敵機逃脫時只會跑直線，所以你只要先將準星正對敵機，打開後燃器，發炮。你又多了一架戰績。

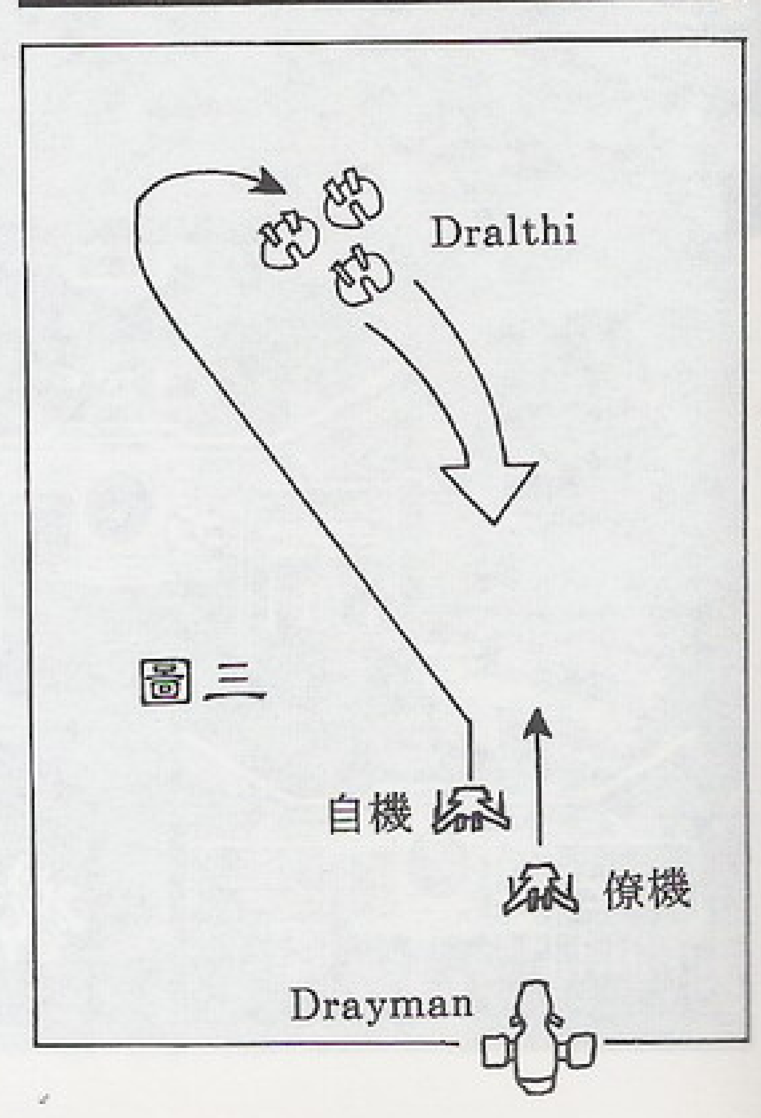
(6)敵方戰機的缺點及攻擊法：

①Salthi 的速度、纏鬥性都是一流，但是防護罩太薄是致命的弱點。甚至當你駕駛 Raptor、Rapier 時可以用神風式的撞擊！你最多防護罩沒了，他卻賠上了性命。

②Dralthi 由於設計的緣故，右左方的視野很差。所以被 Dralthi 攻擊時，只能左右躲，不能上下躲。



壯麗璀璨的銀河星系的另一面卻〝暗藏風暴〞……



③Krant是一種遇強則弱，遇弱則強的機種；沒有特殊的缺點與優點。

④Gratha是個皮特別厚的傢伙，耐命的令人吐血！對付它的方法是先射一顆飛彈將它打得在太空中翻滾，乘機再用炮擊落它。

⑤Jalthi六管炮的威力令人膽顫心寒，跟它面對面的攻擊不是不智，而是找死！然而只要你咬住它的尾巴，這種飛機纏鬥性不佳，只有被你宰割的份了。

⑥在秘密任務中，最強悍的敵機不是上列的機種，而是Rapier！我開始痛恨聯盟為什麼要把飛機造得那麼好了。你我都知道Rapier的性能，想打下它要有大量的飛彈、所有的炮火及運氣。

聽了上面的解說，你們該有個概念了。諸君，想贏得這場戰役及達成祕密任務，只有靠你們自己了。Dismiss！

下次再會囉！

<附錄> 僚機分析

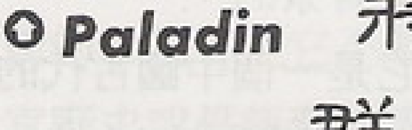
附(1)

銀河飛將群星會

Hunter

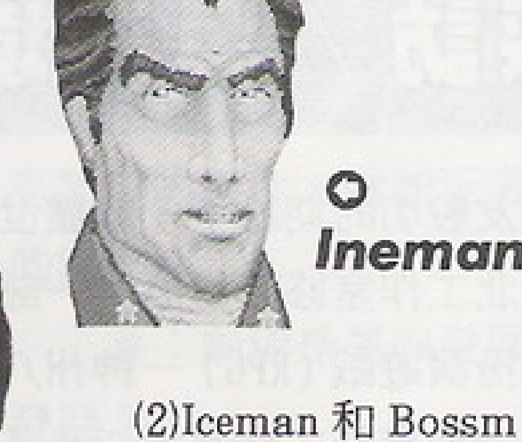
(1)Hunter與Paladin是最佳的僚機人選，他們的攻擊力都很棒！尤其是Hunter，他常不會空機而回。





Paladin

附(2)



Ineman



Bossman

(2)Iceman和Bossman兩人是很類似的一型，雖然在戰績方面成果輝煌，事實上似乎沒有麼強。不過跟他們出擊可以不用照顧他，他們是很耐命的。

附(3)

Spirit

Angel

Knight

(3)Spirit、Angel及Knight三人的表現平平，出擊時可要多關照；他們可幫你挨一些子彈。

附(4)

Shotglass

Maniac

(4)說到Maniac就令人頭痛；不聽命令、愛說大話，作戰時跟本不甩你，快被人擊落時又叫得比誰還大聲；在秘密任務中又染上飛行員徵候，一副快崩潰的樣子，令人搖頭。

※在秘密任務中，每個人都會變得比較利害。

香港讀者：不要讓你的權益睡著了！請參閱本期第62頁

英雄志在安故土——訪神州八劍作者(上)



採訪／吳海境

在發燒友殷切的期盼下，軟體世界臺北工作室終於推出第一部中文角色扮演遊戲（RPG）—神州八劍。本刊特地專訪工作室主任楊第和旗下大將，讓讀者深入了解神州八劍製作小組成員和設計理念。

吳海境（以下簡稱吳）：介紹一下神州八劍製作小組成員吧。

楊第（以下簡稱楊）：神州八劍整個作品是由四個人來做成的，我跟周子全寫程式，張崑耀負責繪圖部份，另外林宏佳是作曲。

吳：編劇呢？

楊：編劇算是大家集思廣益。

吳：誰負責最後整理？

楊：是我在做。

吳：請說明一下整個遊戲的內容。

楊：那請張崑耀來掰好了，張崑耀很會掰這個。

張崑耀（以下簡稱張）：我不是很掰啦。

吳：比如說它的前情、背景。聽說它是有歷史背景的。

張：對，它是一個中國古代的GAME，應該說是從現代回到古代去玩。我覺得現在一般臺灣自己寫的GAME，通常都是一味地在模仿外國，模仿得很嚴重。在初期創作的時候，模仿是應該的啦，因爲這樣就有一個範例可以看，才有可能使自己更進步。可是問題是模仿得很嚴重，又往往不能超越它。像我們這個神州八劍就是取材較中國式的GAME。當然它某些架構和外國遊戲有點類似，可是我們在製作的時候是儘量使它能超越外國同類型的GAME，而達到另外一種提昇的效果。這就是我們一開始創作的理念。

一般來講，RPG的內容最主要分三部份，就是走地圖、戰鬥，以及整個劇情。

我覺得現在的GAME在走地圖方面是大同小異，沒什麼特別的，如果說有特別的，那就是走地圖而進入戰鬥狀況的進入方法。

有一種是「踩地雷式」的，像勇者鬥惡龍之類，所碰到狀況就是可能剛剛打完一場仗，走兩步，又踩到一個地雷，就這樣不斷在那邊踩地雷，甚至要逃生的機會都很少，這樣子已經產生一種很不合理的狀況。

事實上應該是，有的怪物碰到了眞的逃不掉，有些應該能避開，也就是要給玩家一些選擇權。我們這個遊戲就會問玩你要不要戰鬥，因爲有的人不喜歡一直在那邊打，希望能夠多了解劇情，所以我們給他一個選擇權，要或是不要。

再來是它的戰鬥方式。有一種GAME的戰鬥方式是直接丟一張靜態圖在那邊，你砍他一刀，就「霹」地一聲，他就受傷幾點或怎樣。我們這個GAME在這方面就求盡量立體，我們有一個立體的背景，一個一



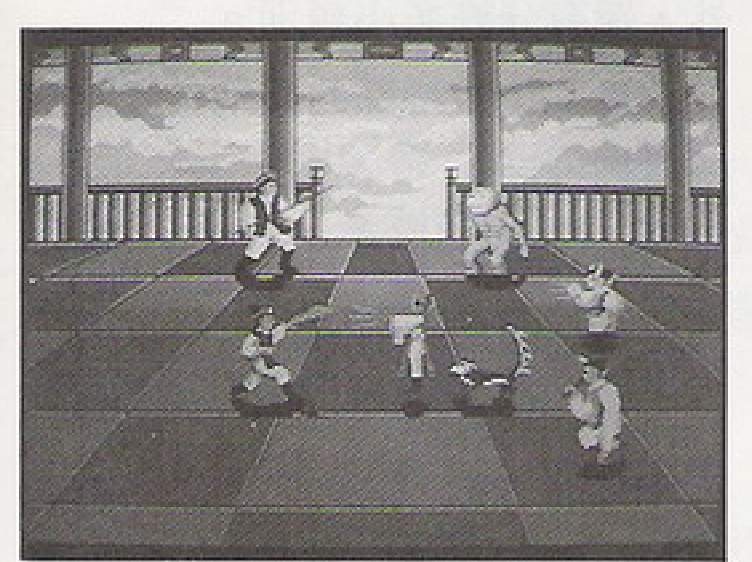
個人站在那邊，可以選擇攻擊目標。

吳：有相關位置？

張：對，我覺得那樣子比較有實際戰鬥的感覺在，這是戰鬥部份特別的地方。

接下來是整個劇情。爲了讓臺灣的玩家能夠玩到屬於自己文化的東西，整個劇情都是採中國式的，不抄襲外國的方式，是獨立的一套。

以上是這個GAME三個部份最大的特色。


▲比御封戰將還立體的戰鬥模式。

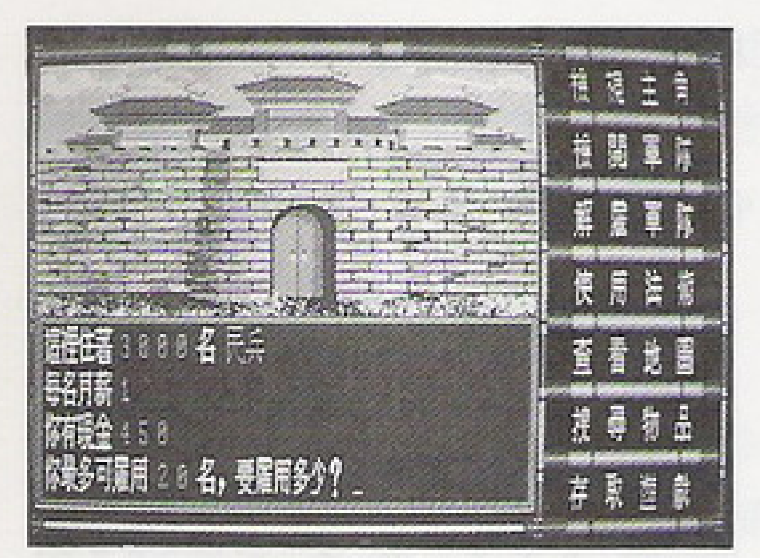
吳：故事來源是根據某本書，還是自己編的？

楊：故事嚴格來講沒有根據那一本書，是自己講的。

吳：神州八劍裡面有招兵買馬的功能，這一點跟梅杜莎指環相類似。當初爲什麼有這樣的構想？爲什麼不設計成像創世紀、AD&D系列那樣，五、六個人去冒險？

張：就我知道的GAME來講，一種是在遊戲過程中可能有同伴加入，另外一種是主角去招兵買馬。因爲神州八劍這遊戲本身的戰鬥模式相當特殊，今天要給它變立體的狀況，就必須招一些兵馬，因爲它是把 RPG 跟戰略的一部份結合在一起，所以它必須去招兵買馬，然後做類似戰略的那種方法，事實上它是 RPG 跟戰略結合的另一種新型式。

楊：是 RPG 結合一點簡單的戰略。



▲ 四處招兵買馬，擴充軍力。

吳：請簡單介紹一下劇情。

楊：劇情就是主角到一間美術館去看畫，剛好碰上一幅魔畫，他就被吸到這幅畫裡頭去，然後就在畫裡面展開冒險。


▲突然間，一道光從畫中射了出來……

吳：時空是古代的中國，還是幻想的世界？

楊：我們的設定是一千多年以前的中國，但它不是正史，算是稗官野史或是傳奇故事之類的。在那時候皇室裡面發生變亂，背叛皇帝的王爺就躲到這幅畫裡面，還把公主也綁架進去，那時候有個護國宰相，就是他把叛亂的王爺封在畫面，公主就這樣被王爺挾持了一千多年。畫裡面是另外一個世界，王爺在那裡作威作福，把世界搞得亂七八糟，玩家就是要扮演解救世人的角色，打敗王爺，平定變亂，救公主出來。

吳：主角進到畫裡面，會經歷一些事件是不是？

楊：對，因爲一千年前那次的變亂留下了很多的痕跡，主角要逐步去發現故事的脈絡。

吳：有的遊戲會因爲你所做的舉動，引發不同的事件，不曉得你的設計是怎樣？

楊：因爲畫裡是另外一個世界，主角進去以後是和抗暴群結合，結合以後，他是站在革命的地位去招兵買馬，帶領類似革命軍性質的部隊遊歷列國、冒險，會經歷一些事件，主要的過程跟一般 RPG 類似，就是尋找一些寶物啊，蒐集一些必需的物品。

張：對 RPG 來講，它的事件往往就是一部份是劇情，一部份是尋找寶物和使用寶物的方法。我們的設計是在過程中會到一些訊息，然後找到一些寶物，使用寶物和魔法，在這方面和別的遊戲是類似的。

吳：不曉得這遊戲有沒有類似這樣的劇情一某人告訴你公主的下落，你趕到那裡，卻發現王爺知道你要來，就在你趕到之前，把公主移到別的地方去，你又得傷腦筋去查她的下落了。

楊：在尋找寶物的過程裡面，有類似的事件，增加玩者尋找寶物的困難度。

吳：劇情是單線發展還是多線發展？

楊：有一些枝節分出來，不是單線，但也不是很多線。基本上來講，國內做 RPG 的經驗還不是很多，RPG 產品也不是很多，所以我們這次希望做一個很容易上手的 RPG，培養國內玩家對 RPG 的興趣。

吳：容易玩的？

楊：對，整個難度來說不是很高。這次我們先做一個非常容易上手的 RPG，能夠提高國內玩家對 RPG 興趣的作品，讓大家先玩下去，再來我們就會慢慢有高難度的作品出來。

吳：主角的名字是設定好的，還是由玩家自己取？

楊：主角沒有名字。本來是有啦，就像一般市面上的遊戲用選的方式，不過後來發現對這個遊戲來



說不是很有意義。

吳：像AD&D系列是以第一人稱的角度進行冒險，有的遊戲則是採取第三人稱，主角是主角，玩家是玩家。神州八劍是採取那一種方式？

張：主角就是玩家，所以說不需要名字。遊戲裡頭會直接告訴你，你怎麼樣，等於跟你講的那個人才是第三者。類似這樣的GAME，有時候覺得有名字反而會有把人和遊戲隔開的感覺。如果說要使玩的人覺得自己是在遊戲裡面，不用名字反而覺得好。這是我們的取捨。

吳：那是中外的差別了？

張：對，外國人的話，在你玩一個GAME或什麼，他會跟你講「你」怎麼樣。其實名字也只是一個意義跟代號，在這個遊戲裡面剛好可以拿掉。

吳：在中文裡頭，「你」、「他」這些代名詞常常可以省略掉。

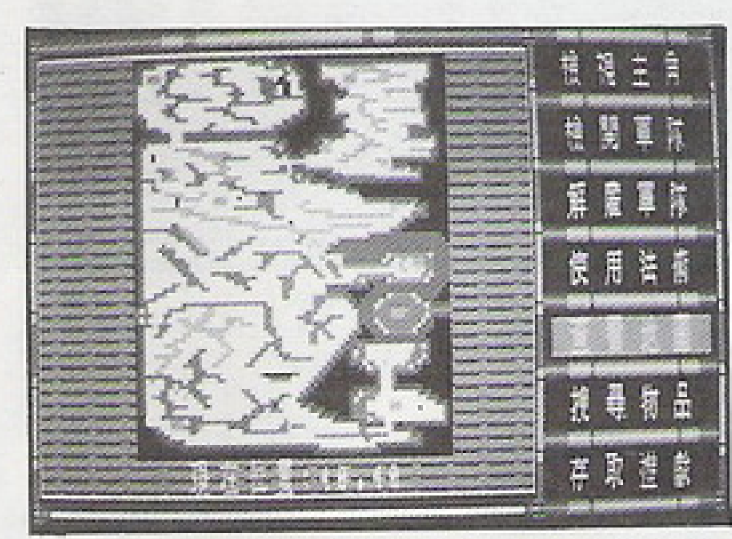
楊：對，文化不一樣。

吳：這個遊戲大概幾個小時可以玩得完？

楊：要看功力啦，如果功力強，大概24個工作小時就可以完成了；功力差一點，大概要一兩個禮拜。

吳：這個遊戲需要自己畫地圖嗎？

楊：不用，電腦有自己畫地圖的功能。



▲ 神州八劍有自動畫地圖功能。

吳：這個遊戲大概構思了多久？

楊：不是很長，大概兩三個禮拜。

吳：寫到目前為止，有多久了？

楊：程式主體發展出來大概有兩個月的時間，後來為了讓它更完善，修修補補，前後加一加大概有三個多月。

吳：主體是使用什麼語言？

楊：用C和Assembly。

吳：繪圖是用什麼工具？

楊：用 Delux Paint II Enhanced。

吳：好用嗎？

張：好用。

吳：要另外寫程式抓圖來用，是不是？

張：對。我們的程式設計師有寫。

吳：請簡單介紹一下裡頭的各種怪物，特性如何？

楊：怪物主要分五大類，有人類、妖精類、猛獸類、鬼和死屍，另外還有變種人。

人類就像我們一樣，比較「正常」一點；妖精類是住在森林裡面，習性就比較喜歡陰暗潮濕，但個性都蠻和善的。除了這個大類別以外，還有分許多小類別。

周：比較特殊的是把道士放在妖精類裡面。

吳：為什麼不屬於人類？

楊：因為他會施法術的關係。

死屍類就真的是很中國的東西，像冤魂、鬼、殭屍之類的，他們住在墳場、亂葬崗這種地方，在這個世界裡面也可以雇用他們為你打仗，但他們也可以被王爺雇用。道士和雙頭鬼都是在戰鬥的時候可以施法術的。

猛獸類住在山區、山洞這些地方，都比較凶猛一點。猛獸有狐狸、蛇、老虎，還有中國式的龍。

▼ 貌如天仙的雪環公主。



香港讀者：不要讓你的權益睡著了！請參閱本期第62頁



周：龍的攻擊力和防禦力是裡面最强的。

吳：可以雇用龍嗎？

楊：可以。

吳：它聽得懂你的話？

楊（笑了笑）：裡面的怪物「規定」一律講中文。

張：龍那種生物，應該是你不用講話，牠就知道你要講什麼。

吳：法術類呢？

楊：法術分平時法術跟戰鬥法術兩大類，法術的葯劑一般在大陸上都可以買得到。

吳：是不是像創世紀用葯劑來配製？

楊：不用配製。遊戲裡面有一個魔法竹簡，拿到以後，你買到法術就可以登錄在竹簡上，要用的時候就拿出來用。

吳：買一次就好了？

楊：買一次只能用一次，但可以一次買很多份，只要你錢夠的話。總共有八種戰鬥法術和八種平時法術。法術算是這個遊戲一個趣味重點。

吳：這遊戲的法術跟其他 RPG 有什麼差異？

楊：創世紀的法術系統是很複雜啦，我們的法術最主要的特色是「易學易用」，花樣又盡量讓他多一點，玩起來會比較簡單愉快。

周：有幾個法術是別的遊戲看不到的。

張：像地震術，還有「溜滑梯術」。

楊：那是類似輕功的傳送術，跳躍樹林的時候就好像溜滑梯一樣。

吳：是不是非要用特定法術才能解決某個問題？

楊：不一定，但是有法術的話，完成任務會比較簡單。

吳：介紹一下寶物吧。

楊：裡頭的寶物最主要是幫助你過關達到最後目的的，有些寶物是提升你的屬性。最主要有八樣，第一樣就是魔法竹簡。

張：沒有它就不能施法。

楊：另外像幸運玉珮…黃金令牌是提高領導能力，越王刀可以提高攻擊力，銀八卦是增加法術能力的。另外一些是幫助你過關，完成任務的寶物，像叢林神像（在遊戲中會慢慢提到叢林神像是怎麼一回事），有了它就可以穿越樹林，在樹林裡面自由行走；有登山鈎就可以穿山越嶺。剛開始玩的時候是處處碰到障礙，森林被封閉起來，山也被封閉起來，有了這些寶物之後，再配合在海上行走的法術，幾乎可以通行無阻。

玩到最後，法術齊備，寶物很多的時候會愉快，唯我獨尊。

張：法術如果太難，或者配的方法太複雜，當然那另一種樂趣，但是玩起來如果不容易玩的話，有時候沒辦法用法術就覺得很火大，像我們這個GAME就是能夠買得到就好，不需去管怎麼配。你買得到，然後打出去，把敵人 K 得很爽，是最大的樂趣。

吳：別的遊戲有等級不夠就學不到或是不能使用，這個遊戲有沒有這樣的限制？

楊：法術沒有等級的限制。有些法術比較貴，還有它取得的地點你要去找，比較難找就是了。

張：那些法術通常是特別有用的，K 起來會很快樂那種。

楊：有的法術是你要使用法術，進到某些封閉的區域裡面，才能取得。

吳：法術施展的成功率是由亂數決定的嗎？

楊：大部份的法術都是一次就成功，但有些還是要靠運氣。

周：那些法術對那些怪物會產生效用在說明書上都會寫。還是要請玩家先把整本說明書看一遍，不要看了前面怎麼開機、進入遊戲，就開始玩了。

楊：畢竟 RPG 寫得再怎麼簡單，它也不是像益智遊戲那樣子那麼容易上手，還是要把說明書看清楚，才會更好上手。

張：好上手，我覺得蠻重要的，因爲你一開始玩不過去，試了兩三天，可能就不想玩了。

吳：人物有那些屬性？

楊：屬性分兩種，一種是主角的，也就是玩家的，另外一種是他所帶部隊的。主角的屬性有等級、經驗、領導能力、法術能力、攜帶的現金和反抗軍付給他的月薪。部隊的屬性是攻擊力、防禦力，還有他向你領的月薪。

吳：請解釋一下主角的等級。

楊：等級提高的時候，月薪會提高，法術能力會較强，可以雇用軍隊的等級就越高。

五種部隊又各分五等級，主角本身也有五個等級，原則上是主角可以雇比他等級還高一級的部隊。

周：錢很重要，如果沒有錢，什麼事都不能做，所以你要隨時打仗賺錢，打贏了就可以拿敵人的錢。如果一開始徵很多兵，到月底若錢不夠付薪水，部隊就會跑掉。

楊：很現實，付不出薪水，部隊就跑光了。

吳：打仗總有傷亡，主角需不需付撫恤金？

楊（笑了笑）：不用。

另外，打仗會損耗人口，但人口也會自然增長。

吳：是指住在城鎮裡的人口？

楊：對。

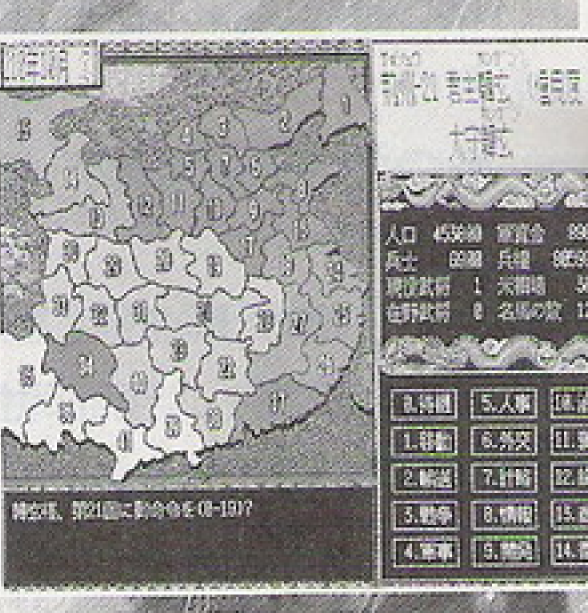
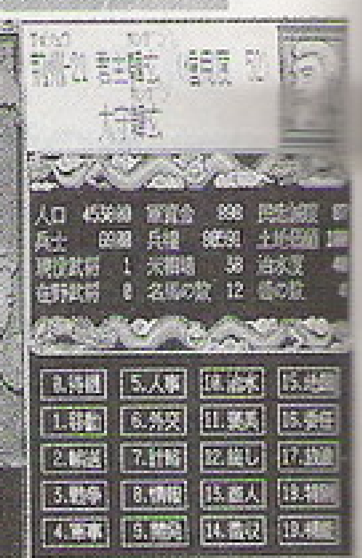
吳：而不是你的部隊？

楊（笑）：部隊只有消耗。

既生瑜、何生亮——

訪三國演義作者

採訪／吳海境

日文版三國志II，三國演義將超越它。



楚漢之爭推出之後，在軟體世界銷售排行榜上立即有非常優異的表現，作者新亭侯再接再厲，著手撰寫中文版的三國演義，以饗發燒友。

吳海境（以下簡稱吳）：楚漢之爭到目前爲止賣了幾片了？

新亭侯（以下簡稱新）：一萬多片。

吳：這樣的酬勞，你感到滿意嗎？

新：滿意。

吳：繼楚漢之爭之後，你又著手寫了一個中文版的三國演義，它是以日文版三國志II爲藍本嗎？

新：應該說以三國志II爲假想敵。

吳：哦？

新：我們不只是模仿，還要超越它。

和三國志II一樣，玩者可以自己找一塊空白郡作根據地，加入遊戲。屬性可以調，但有限制，而且只在創造時可以調。

吳：可以臺灣作基地嗎？

新：可以，但是只能往海峽對岸的兩個郡移動。

吳：人物有多少人？

新：根據三國志（史書）和三國演義（小說）有八百多人，經過刪減到五百多人，我希望全部都上。

人物分君主、文官、武將，後面這兩者又各分四等，每一等可帶兵的數目不同，但差別不大。肖像比三國志II還要大。

吳：有幾時期？

新：有六個時期。紀元可用中國紀元，也可用西元。

吳：在三國志裡，有些人物只在前期出現，但如果從前期玩起，又沒戰死，到後期仍會存活。在三國演義裡是不是也是這樣？

新：對。

吳：你曾經說過，在玩三國志的時候對諸葛亮被曹操招去這件事無法忍受，在這個遊戲裡諸葛亮會投效曹操嗎？

新：如果曹操做得聲望夠的話，諸葛亮有可能被招去。

用美女可以提高忠誠度，但是將軍的 POWER 會降低。

吳：在戰鬥方面還是像楚漢之爭那樣，採一字長蛇陣嗎？

新：不，是跟三國志一樣的六角戰棋方式。戰鬥還多了射箭，這是從水滸傳來的。另外在水邊可用水淹，有風的時候可以放火，但不像三國志那樣，而是燒了就滅，不會一直在那裡燒，也不會蔓延。

另外可以從四方調兵攻入，也可以聯合別人攻打某人。出兵的時候，編隊分中、左、右軍等。別人戰爭的時候，可選擇看還是不還看。

吳：人工智慧方面如何？

新：人工智慧不敢講有多高，GAME最主要在好玩。

吳：動畫部份呢？

新：多了對話配合動畫，譬如招降的時候。

動畫用了很多，目前大約是兩片1.2M。資料很多，可能需要用硬碟玩。



一、訂閱辦法

◎方法：利用書末劃撥單到郵局辦理郵政劃撥。

◎訂閱半年（六期）360 元，一年（十二期）720 元

◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。

◎暫不接受國外訂戶。

二、訂戶收書事項

◎訂戶地址變更時，請在每月25日前（以郵戳爲憑）來函通知，逾期者請到原地址取書。

◎未收到雜誌者請在當月20日前（以郵戳爲憑）來函通知，逾期恕不受理。

三、郵購過期軟體世界雜誌

◎請先來信詢問是否有存書。

◎務必以郵票代替現金，第 5 期到第19期每本50元（含回郵），第20期起每本70元（含回郵）。（第 1 ～ 4 、 7 、12、16、21期已無存書）

四、郵購軟體世界追蹤

◎第一、第三期尚有存貨，每本25元（含回郵）。

五、詢問問題

◎以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

◎請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。

◎必須附上足額郵票，否則恕不受理。

◎請勿寫在意見調查表上，以免錯過或延誤處理。

六、磁片寄回維修

◎必須付回郵30元及維修費（每張磁片10元）。

◎費用務必以郵票代替現金。

◎務必附上眞實姓名，以便掛號寄回。

◎請自行包裝妥當，倘若郵寄損毀，無法維修，概不負責。

七、郵購遊戲

◎本公司不受理郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商

銷售排行榜

25期名次	24期名次	遊戲名稱	類別
1	1	麻雀學園	博弈
2	2	楚漢之爭	戰略
3	3	決戰中國象棋	智育
4	NEW	空戰奇兵	動作
5	4	決戰俄羅斯	智育
6	5	三國志	戰略
7	8	俄羅斯方塊	智育
8	6	立體花式撞球	運動
9	9	美女撲克・歐洲版	智育
10	7	水滸傳	戰略
11	10	御封戰將	角色扮演
12	NEW	銀河飛將秘密任務	動作模擬
13	OLD	F-15鷹式戰鬥機	模擬
14	13	鑽石方塊	智育
15	12	獸王記	動作
16	14	核戰狂人夢	戰略
17	OLD	F-19隱形戰鬥機	模擬
18	15	四川省	智育
19	OLD	噴射戰鬥機	模擬
20	OLD	百戰百勝電玩篇	動作智育
21	OLD	雙截龍 II	動作
22	OLD	A-10 坦克殺手	模擬
23	OLD	NBA大賽	運動
24	16	快樂泡泡龍	動作
25	23	立體俄羅斯方塊	智育
26	21	模擬城市	模擬
27	29	水果盤	博弈
28	OLD	戰鬥轟炸機	模擬
29	OLD	百戰鐵翼	模擬
30	11	新陸軍棋	智育

香港讀者：不要讓你的權益睡著了！ 請參閱本期第62頁

激戰M星雲

／吳昱修

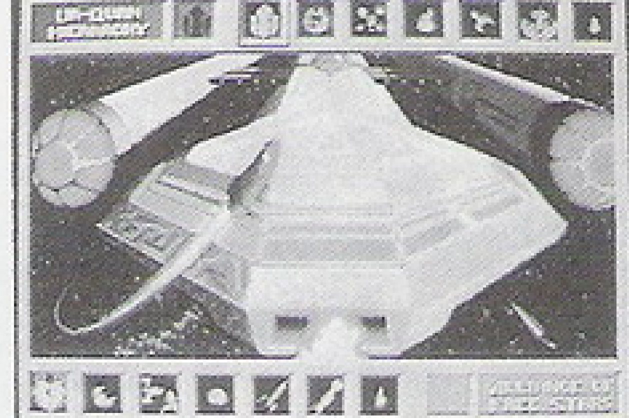
激戰Ｍ星雲實在是一個畫面、音樂、音效皆屬高級的GAME，打從雜誌上看到它，就夢想了好久，盼啊盼的，總算給我盼到了，就在段考考完的下午，真狗運。

激戰Ｍ星雲的作者顯然在遊戲畫面、音效及操縱質感上下了一番苦功。首先，VGA 256色的畫面在片頭那無垠的星空、火熱的星球即表露無遺；在遊戲的主選單中，以機器、人的圖形代表玩家控制或是電腦控制更是一項創舉；在練習模式中，更可以在選擇戰艦時叫出databank欣賞作者所為你提供的星船資料，所謂知己知彼，百戰不殆！

音效是好遊戲中不可或缺的，在激戰Ｍ星雲中的每個環節，上自作戰下至選單都有豐富的音效支援，尤其是片頭畫面那驚心動魄的星戰進行曲更是完全地詮釋了本遊戲的主題——激戰。星船的控制是我覺得此GAME最富創意的地方了，它完全地考慮了廻旋半徑、廻轉慣性、星船屬性以及星球的引力影響，你甚至可以模仿航海家借助星球的引力拋射作用迅速接近敵人予以致命的一擊！

雖然它有這麼多的優點，或是我的戰略功力太差，此GAME的軍團對戰模式（Full War）我竟看得ㄨㄟㄙㄚㄟㄙㄚㄟ，一頭霧水，希望功力深厚者予以指點一、二；還有就是本GAME的控制鍵不論雙方均「一致」，難以順手，雖有控制鍵設定功能，但似乎不太靈光；其實這些是我吹毛求疵，雞蛋裏挑骨頭。

你想享受置身家中，揚威異域痛宰敵人的快感嗎？激戰Ｍ星雲是您不可錯過的好遊戲！



銀河星系——殖民地開發往往各路人馬爭取據點不惜以大型戰艦以武相向

決戰俄羅斯

／陳冠帆

從『第一屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽』（要一口氣念完，實在不容易）結束後，就痴痴地等，等得不知頭髮又白了Ｎ根。所以遊戲一發行，二話不說就買下來玩。玩了以後發覺國人製GAME的水準真的越來越好，老外做的算什麼？

這個遊戲一開始就給我一個大震憾，片頭一出現，從魔奇音效卡中突然出現的聲音，給我一個難忘的見面禮（晚上差點做惡夢）。玩了不久，功力已增強不少，但是方塊掉落的速度卻更驚人，在LINE100以後，常只看到方塊在上面閃一下，就已經到下面，常常眼睜睜地看著落下的方塊摧殘我的努力。如果喜歡跟電腦一比高低的人，又選了「神」那一級，我可以十分肯定你會輸的很難看，那種速度絕不是人的速度，差不多一秒鐘就可以完成一列。

在**決戰俄羅斯**中所增加的特殊方塊，增添了不少遊戲的趣味，尤其是在對戰篇中的反向方塊，常讓我的對手吃鱉，或者把方塊堆到對手那邊，這些都是我最愛的地方。而且**決戰俄羅斯**也提供一個選擇表，可以讓我自由設定控制鍵，玩起來就十分的順手。

整個遊戲我比較不太滿意的地方是音效方面，全部只有一種音效，就是方塊落下時的聲音，其它地方就沒有考慮到增加一些音效，像是特殊方塊中的B方塊有爆炸的聲音，或S，F方塊增加射擊時的音效，或16方塊掉落時的音效等等這些，所以聽起來覺得十分單調。還有背景音樂也只在玩的時候才有，在片頭、排行榜上或選項中也沒有。

整體上，**決戰俄羅斯**可以算是**俄羅斯方塊**同類產品中的精品，其它遊戲有的，它一定有，其它遊戲沒有的，它也有。覺得無聊時，不妨玩一下。



楚漢之爭號稱國內第一版的戰略遊戲



比先前發行的俄羅斯方塊有著較多趣味性決戰俄羅斯



／高中生

楚漢之爭是第一個由國人自行設計，以中國歷史背景作為主題的中文戰略遊戲，正因如此，打從**楚漢之爭**發行的消息一出，我便毫不猶豫立刻買下這套軟體。從此每天沈醉在南征北討，廝殺征戰的樂趣中，雖然自己對戰略遊戲功夫不怎麼高明，但由於遊戲內容簡單，兼以中文指令之便利，非但沒有過著無銀無糧、抱頭鼠竄的苦日子，更在幾年間脫胎換骨似地掙下自己鐵桶般的勢力，坐擁半壁江山。

比起**三國志**或**水滸傳**這些複雜的戰略遊戲，**楚漢之爭**可說是簡單多了，但也因此更容易上手，讓玩者陶醉其中怡然自得。在其他方面也有不錯的評價：

⑴遊戲中配合時局發展的插圖相當生動可愛，特別是作戰時的人物居然也有動作出現，引人發出會心的一笑。

⑵過去的戰略遊戲多半沒有支援各式音效卡，只能表現出單音的效果，而**楚漢之爭**不但支援魔奇音效卡，同時在效果上也相當不錯，特別是作戰時那種激昂的音效更勾起玩家的鬥志，激發越挫越勇的堅強意志。

⑶作戰的方式也有較大的彈性空間，不但網羅過去各式的策略，更新添多種策略，同時也取消一些擺著好看的策略，如此運籌帷幄，非但鬥勇，更要鬥智。

⑷戰爭的表現也有很大的改變，將過去移動式的作戰改為戰術式的直接作戰，一改已往倚多為勝的觀念，只要憑著聰明才智也能以寡敵衆。

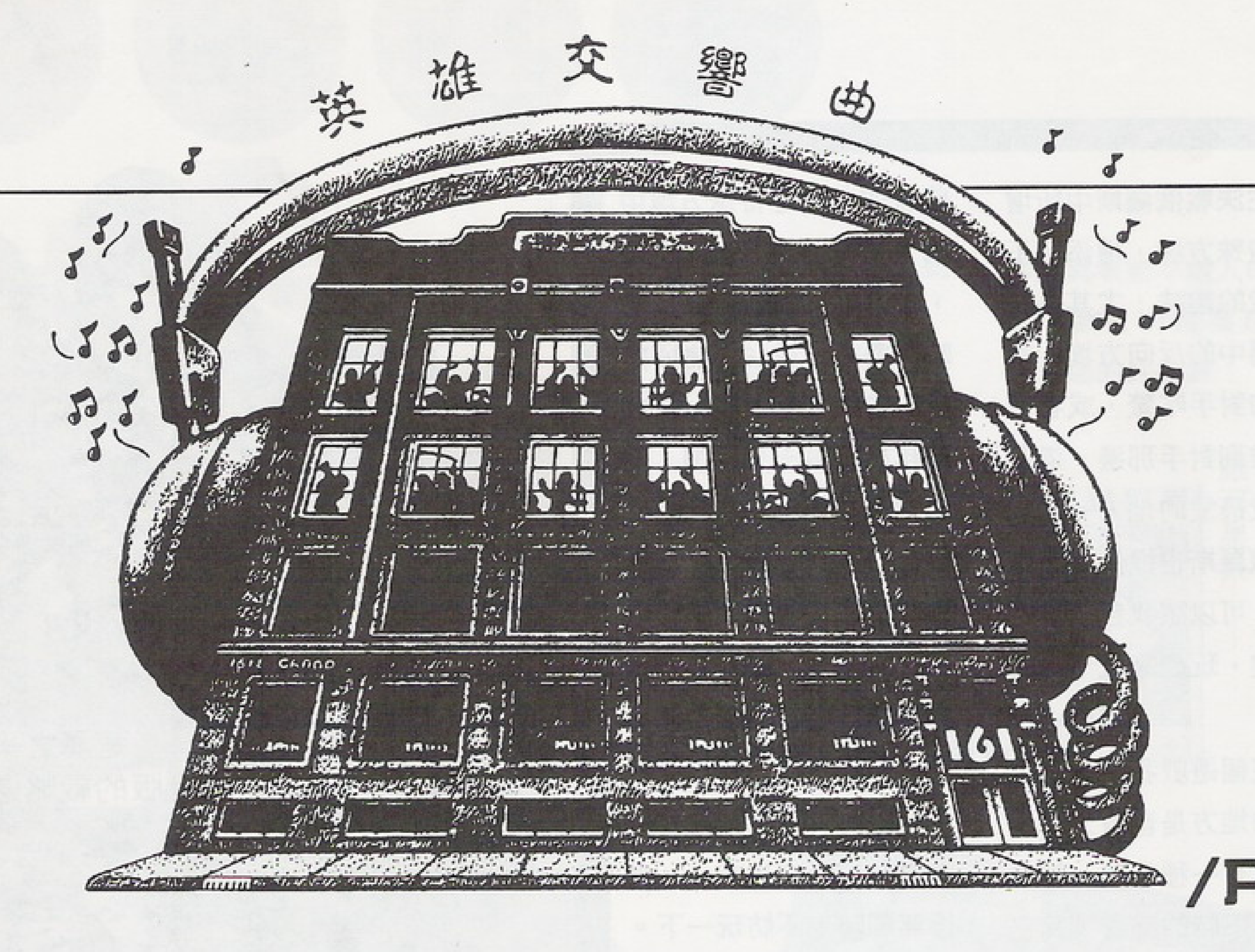
由於是國人第一個自行設計的軟體，不可避免的自然有幾個小缺點：

⑴人物造形太過草率，絲毫表現不出每個人的特色，同時色彩上也未能善加利用 VGA 的256色，若是在單色下執行，結果定然更令人不敢恭維。

⑵雖然在策略上增加了不少，但有些則實在太誇張了，如擒將的策略若為韓信採用，則每施必成，那怕兵力相差再多，也是手到擒來。

⑶可選擇扮演的主公太少了，在正史上許多後期方才出現的諸侯及將軍，卻只能以將領的身份出現；而一些早期出現的將領，依歷史上的記載為有才幹而時運不濟的，在遊戲也不能改變其命運，這一點實在可惜。

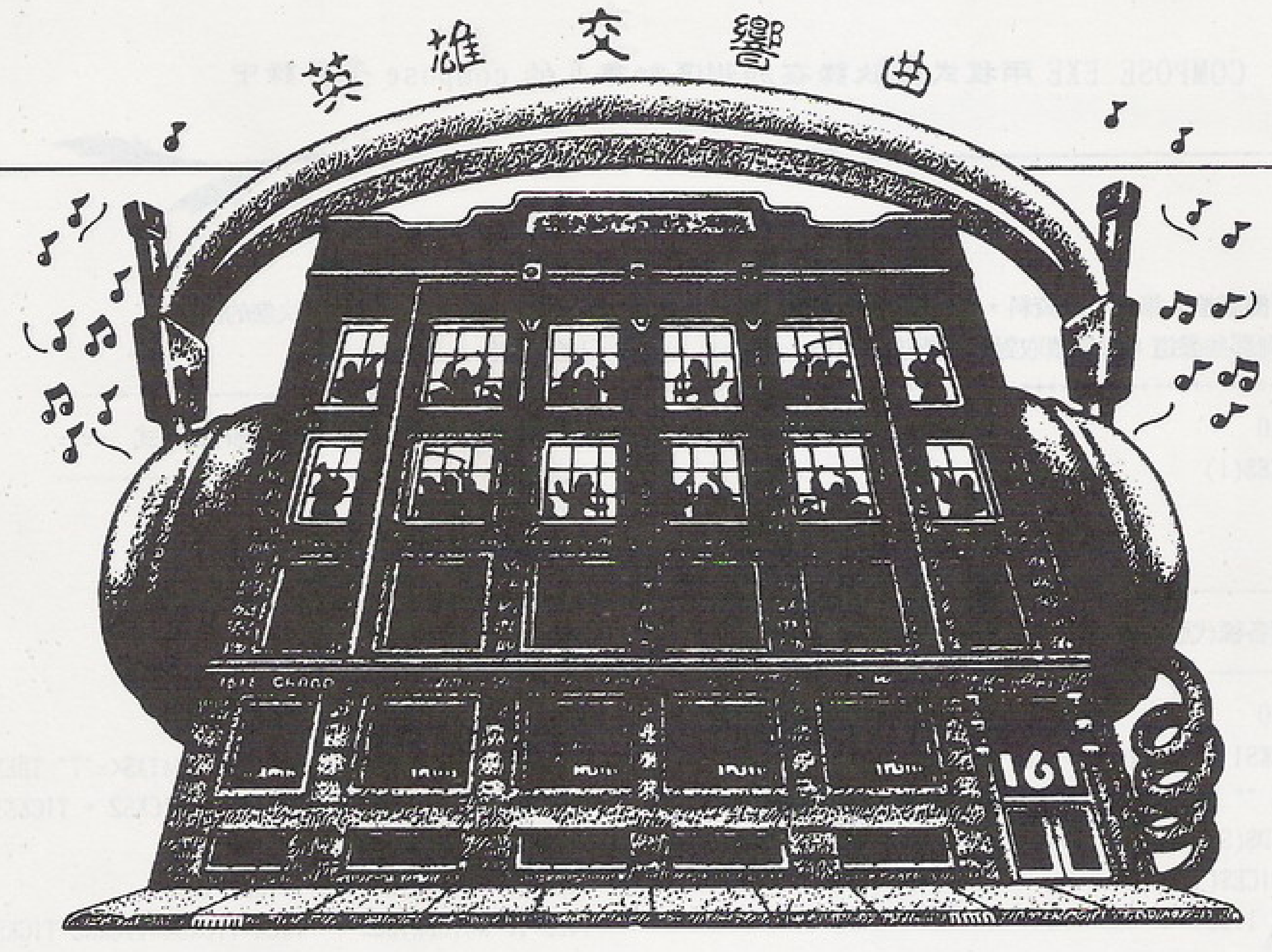
總歸一句話，**楚漢之爭**的的確確設計的相當不錯，不過在外交方面，仍像已往的遊戲一般未能設計的更為真實，只是意思性的陪襯，在內容上也背負太多**三國志**的包袱，未能真正創新，不過這只是個開始，相信不久的將來能有更完美的作品推出，這才是我們真正期待的。



超級作曲家輔助作曲程式(下)

```
10 REM ########################################
20 REM ###  超級作曲家一輔助作曲程式         ###
30 REM ###  COMPOSE·BAS                    ###
40 REM ###  作者： PIG Chang               ####
45 REM ###  使用語言：BASIC                ####
50 REM ###  編譯程式：Quick BASIC 4.5版    ####
55 REM ########################################
60 CLS
70 ON ERROR GOTO 2650
80 DIM VOICES(10)
90 PRINT:INPUT "請輸入『簡譜檔』的檔案名稱：",TEXTNAME$
100 IF TEXTNAME$ = "" THEN 90
110 PRINT:INPUT "請輸入轉換成.ROL所使用的檔案名稱：", ROLNAME$
120 IF ROLNAME$ = "" THEN 110
130 PRINT : INPUT "請輸入每一拍中的副拍個數：", L
140 IF L <= 0 OR L > 99 THEN 130
150 PRINT : INPUT "請輸入每一小節的拍子個數：", B
160 IF B <= 0 OR B > 99 THEN 150
170 REM ========================================
180 REM ==  檢查磁碟是否已經有你輸入的.ROL檔  ==
190 REM ========================================
200 ON ERROR GOTO 0
210 ON ERROR GOTO 330
220 OPEN "I", #2, ROLNAME$
230 PRINT
240 PRINT "磁碟已有";ROLNAME$;"是否要繼續使用此檔名？(Y/N)："
250 YESNO$ = INPUT$(1)
260 IF YESNO$ = "" THEN 250
270 IF YESNO$ = "Y" OR YESNO$ = "y" THEN 320
280 IF YESNO$ = "N" OR YESNO$ = "n" THEN 290 ELSE 250
290 PRINT "請重新輸入四項資料"
300 ON ERROR GOTO 0: CLOSE #2
310 ON ERROR GOTO 2650: GOTO 90
320 CLOSE #2: KILL ROLNAME$: GOTO 340
330 RESUME 340
340 ON ERROR GOTO 0: CLOSE #2
350 ON ERROR GOTO 2650
360 OPEN "I", #1, TEXTNAME$
370 OPEN "B", #2, ROLNAME$
380 REM ================================
390 REM ==  檢查磁碟是否有ROL.DAT檔  ==
400 REM ================================
410 ON ERROR GOTO 0
420 ON ERROR GOTO 450
430 OPEN "I", #3, "ROL.DAT"
440 CLOSE #3: GOTO 480
450 RESUME 460
460 PRINT
470 PRINT "請將ROL.DAT與COMPOSE放在同一目錄中": END
480 ON ERROR GOTO 0
490 ON ERROR GOTO 2650
500 REM ++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++
510 REM ++  將ROL.DAT的資料、每拍中的副拍個數  ++
520 REM ++  每小節的拍子個數，寫入您的.ROL檔  +++
530 REM ++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++
540 PRINT
550 PRINT "將ROL.DAT資料寫入"; ROLNAME$; "檔"
560 OPEN "B", #3, "ROL.DAT"
570 D$ = " "
580 FOR I = 1 TO LOF(3)
590 GET #3, I, D$
600 PUT #2, I, D$
610 NEXT
620 L$ = CHR$(L): B$ = CHR$(B): NO$ = CHR$(0)
630 PUT #2, 45, L$
640 PUT #2, 46, NO$
650 PUT #2, 47, B$
660 PUT #2, 48, NO$
670 CLOSE #3
680 PRINT
690 PRINT "資料寫入完畢"
700 REM ++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++
```

```
710 REM ++  讀取「簡譜檔」第一行的資料，告知COMPOSE您  +++
720 REM +++  使用到那些聲道，以便讀取對應的聲道資料檔  +++
730 REM ++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++
740 FOR I = 0 TO 10
750 INPUT #1, VOICES(I)
760 NEXT I
770 REM
780 REM -------------------------------------
790 REM ====  處理各種代號的主程式  ====
800 REM -------------------------------------
810 FOR J = 0 TO 10
820 SCALE = 4: TICKS1 = L: TICKS2 = 0: TOTICK = 0
830 IF VOICES(J) = "" THEN 840 ELSE 850
840 VN$ = "V" + MID$(STR$(J),2):GOSUB 2190:GOSUB 2470:GOTO 1110
850 VN$ = "V" + VOICES(J)
860 IF EOF(1) THEN 1120
870 INPUT #1, A$
880 IF A$ = "" THEN 860
890 IF LEFT$(A$, 1) = ";" THEN 860
900 IF LEFT$(A$, 1) = "V" THEN GOSUB 2190: GOTO 860
910 IF A$ = "END" THEN GOSUB 2470: GOTO 1110
920 S = 1
930 F = SCALE
940 IF S > LEN(A$) THEN 860
950 NOTEDATA$ = MID$(A$, S, 1)
960 IF NOTEDATA$ >= "0" AND NOTEDATA$ <= "7" THEN 970 ELSE 980
970 TICKS2 = TICKS1: GOSUB 1880: GOTO 1090
980 IF NOTEDATA$ = ":" THEN 1090
990 IF NOTEDATA$ = " " THEN 1090
1000 IF NOTEDATA$ = "L" THEN TICKS1 = L: GOTO 1090
1010 IF NOTEDATA$="/" THEN TICKS1=L/2:GOSUB 1550:GOTO 1090
1020 IF NOTEDATA$ = "C" THEN SCALE = 4: GOTO 1090
1030 IF NOTEDATA$ = ">" THEN SCALE = SCALE + 1: GOTO 1090
1040 IF NOTEDATA$ = "<" THEN SCALE = SCALE - 1: GOTO 1090
1050 IF NOTEDATA$="+" THEN F=SCALE+1:GOSUB 1620:GOTO 1090
1060 IF NOTEDATA$="-" THEN F=SCALE-1:GOSUB 1620:GOTO 1090
1070 IF NOTEDATA$="#" THEN TICKS2=TICKS1:GOSUB 1710:GOTO 1090
1080 IF NOTEDATA$ = "M" THEN GOSUB 1330
1090 S = S + 1
1100 GOTO 930
1110 NEXT J
1120 PRINT
1130 PRINT "「簡譜檔」"; TEXTNAME$; "已轉換成"; ROLNAME$
1140 CLOSE : CLEAR
1150 PRINT
1160 PRINT "是否還要轉換其他的「簡譜檔」？(Y/N)："
1170 YESNO$ = INPUT$(1)
1180 IF YESNO$ = "" THEN 1170
1190 IF YESNO$ = "Y" OR YESNO$ = "y" THEN 60
1200 IF YESNO$ = "N" OR YESNO$ = "n" THEN 1210 ELSE 1170
1210 PRINT
1220 PRINT "謝謝您使用  超級作曲家－輔助作曲程式  "
1230 PRINT
1240 PRINT "如果您在使用上有任何疑問發生，請留信"
1250 PRINT
1260 PRINT "在「軟體世界ＢＢＳ站」，給我Pig Chang，"
1270 PRINT
1280 PRINT "我會盡力解決您的問題。"
1290 END
1300 REM --------------------------------
1310 REM ====  處理特殊代號的副程式  ====
1320 REM --------------------------------
1330 REM *******************
1340 REM ***  處理連結線  ***
1350 REM *******************
1360 TICKS2 = 0
1370 S = S + 1
1380 NOTEDATA$ = MID$(A$, S, 1)
1390 IF NOTEDATA$>="0" AND NOTEDATA$<="7" THEN 1400 ELSE 1410
1400 B1$ = NOTEDATA$: TICKS2 = TICKS2 + TICKS1: GOTO 1370
1410 IF NOTEDATA$ = ":" THEN 1370
1420 IF NOTEDATA$ = " " THEN 1370
1430 IF NOTEDATA$="." THEN TICKS2=TICKS2+TICKS1/2:GOTO 1370
1440 IF NOTEDATA$ = "L" THEN TICKS1 = L: GOTO 1370
1450 IF NOTEDATA$="/" THEN TICKS1=L/2:GOSUB 1550:GOTO 1370
1460 IF NOTEDATA$ = ">" THEN SCALE = SCALE + 1: GOTO 1370
1470 IF NOTEDATA$ = "<" THEN SCALE = SCALE - 1: GOTO 1370
1480 IF NOTEDATA$ = "#" THEN B2$ = NOTEDATA$: GOTO 1370
1490 IF NOTEDATA$ = "!" THEN 1510 ELSE 1370
1500 IF TICKS2 = 0 THEN PRINT "連結線後沒有任何的音符代號": END
1510 NOTEDATA$ = B1$
1520 IF B2$ = "#" THEN GOSUB 1710 ELSE GOSUB 1880
1530 RETURN
1540 REM
1550 REM ******************************
1560 REM ***  處理八分音符及十六分音符  ***
1570 REM ******************************
1580 IF MID$(A$,S+1,1)="/" THEN TICKS1=L/4:S=S+1 ELSE 1600
1590 IF MID$(A$, S + 1, 1) = "/" THEN TICKS1=L/8: S=S+1
1600 RETURN
1610 REM
1620 REM ********************************
1630 REM ***  處理暫時性升高或降低八度音  ***
1640 REM ********************************
1650 TICKS2 = TICKS1
1660 S = S + 1
1670 NOTEDATA$ = MID$(A$, S, 1)
1680 IF NOTEDATA$ = "#" THEN GOSUB 1710 ELSE GOSUB 1880
1690 RETURN
1700 REM
1710 REM **************************************
1720 REM ***  處理升記號及音符在鍵盤的位置  ***
1730 REM **************************************
1740 S = S + 1
1750 NOTEDATA$ = MID$(A$, S, 1)
1760 IF NOTEDATA$ = "3" OR NOTEDATA$ = "7" THEN 1770
1770 PRINT " 3或7本身就是半音，不能再升": END
1780 IF NOTEDATA$ = "1" THEN NOTE1$ = CHR$(13 + 12 * F)
1790 IF NOTEDATA$ = "2" THEN NOTE1$ = CHR$(15 + 12 * F)
1800 IF NOTEDATA$ = "4" THEN NOTE1$ = CHR$(18 + 12 * F)
1810 IF NOTEDATA$ = "5" THEN NOTE1$ = CHR$(20 + 12 * F)
1820 IF NOTEDATA$ = "6" THEN NOTE1$ = CHR$(22 + 12 * F)
1830 IF MID$(A$, S + 1, 1) = "." THEN 1840 ELSE 1850
1840 TICKS2 = TICKS2 + TICKS1 / 2: S = S + 1
```




```
1850 GOSUB 2040
1860 RETURN
1870 REM
1880 REM ********************************
1890 REM ***   處理音符在鋼琴鍵盤的位置   ***
1900 REM ********************************
1910 IF NOTEDATA$ = "0" THEN NOTE1$ = CHR$(0)
1920 IF NOTEDATA$ = "1" THEN NOTE1$ = CHR$(12 + 12 * F)
1930 IF NOTEDATA$ = "2" THEN NOTE1$ = CHR$(14 + 12 * F)
1940 IF NOTEDATA$ = "3" THEN NOTE1$ = CHR$(16 + 12 * F)
1950 IF NOTEDATA$ = "4" THEN NOTE1$ = CHR$(17 + 12 * F)
1960 IF NOTEDATA$ = "5" THEN NOTE1$ = CHR$(19 + 12 * F)
1970 IF NOTEDATA$ = "6" THEN NOTE1$ = CHR$(21 + 12 * F)
1980 IF NOTEDATA$ = "7" THEN NOTE1$ = CHR$(23 + 12 * F)
1990 IF MID$(A$, S + 1, 1) = " " THEN 2000 ELSE 2010
2000 TICKS2 = TICKS2 + TICKS1 / 2: S = S + 1
2010 GOSUB 2040
2020 RETURN
2030 REM
2040 REM ***************************
2050 REM ***   將音符存入.ROL檔中   ***
2060 REM ***************************
2070 IF TICKS2 > 255 THEN 2080 ELSE 2100
2080 TICK1$=CHR$(TICKS2 MOD 256):TICK2$=CHR$(TICKS2\256)
2090 GOTO 2110
2100 TICK1$ = CHR$(TICKS2):TICK2$ = CHR$(0)
2110 NOTE2$ = CHR$(0)
2120 PUT #2, LOF(2) + 1, NOTE1$
2130 PUT #2, LOF(2) + 1, NOTE2$
2140 PUT #2, LOF(2) + 1, TICK1$
2150 PUT #2, LOF(2) + 1, TICK2$
2160 TOTICK = TOTICK + TICKS2
2170 RETURN
2180 REM
2190 REM ******************************************
2200 REM ***   讀取.ROL的聲道基本資料(前17個bytes)   ***
2210 REM ******************************************
2220 REM
2230 REM ==================================
2240 REM ==   檢查磁碟是否有V0～V10這些檔   ==
2250 REM ==================================
2260 ON ERROR GOTO 0
2270 ON ERROR GOTO 2300
2280 OPEN "I", #4, VN$
2290 CLOSE #4: GOTO 2340
2300 RESUME 2310
2310 PRINT
2320 PRINT "請將檔名爲  "; VN$; "  的聲道資料檔"
2330 PRINT "與COMPOSE放在同一目錄中": END
2340 ON ERROR GOTO 0
2350 ON ERROR GOTO 2650
2360 PRINT
2370 PRINT "讀取．ROL的聲道基本資料，檔名爲  "; VN$
2380 OPEN "B", #3, VN$
2390 D$ = " "
2400 FOR I = 1 TO 17
2410 GET #3, I, D$
2420 PUT #2, LOF(2) + 1, D$
2430 NEXT
2440 PIG = LOF(2) - 1
2450 RETURN
2460 REM
2470 REM ******************************************
2480 REM **   讀取.ROL的聲道基本資料(後77個bytes)   **
2490 REM ******************************************
2500 D$ = " "
2510 FOR I = 18 TO 94
2520 GET #3, I, D$
2530 PUT #2, LOF(2) + 1, D$
2540 NEXT
2550 CLOSE #3
2560 IF TOTICK > 255 THEN 2570 ELSE 2590
2570 TETICK1$=CHR$(TOTICK MOD 256):TETICK2$=CHR$(TOTICK\256)
2580 GOTO 2600
2590 TETICK1$ = CHR$(TOTICK): TETICK2$ = CHR$(0)
2600 PUT #2, PIG, TETICK1$
2610 PUT #2, PIG + 1, TETICK2$
2620 PRINT
2630 PRINT "第";J+1;"個聲道的「簡譜檔」資料已轉換成.ROL的格式"
2640 RETURN
2650 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
2660 REM %%%%   程式執行出現錯誤的服務   %%%%
```

```
2670 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
2680 IF ERR = 53 THEN 2690 ELSE 2700
2690 PRINT "找不到您的"; TEXTNAMES; "檔": END
2700 IF ERR = 61 THEN 2710 ELSE 2720
2710 PRINT "磁片已無空間，請換張磁片": END
2720 IF ERR = 70 THEN 2730 ELSE 2740
2730 PRINT "磁片有防寫，不能存入資料": END
2740 PRINT "程式發生了其他的錯誤"
2750 PRINT "錯誤代碼爲"; ERR
2760 PRINT "請參考Quick Basic手冊查出發生錯誤的原因"
2770 PRINT "如果有任何問題，請留信在「軟體世界BBS站」給"
2780 PRINT "我Pig Chang，我會盡力解決您的問題"
2790 END
```

簡譜檔範例：

```
0,1,,,,,,,,,,
;流行歌曲—哭砂
V1
;第一段
¦ C</5555//56L5/6 ¦ >LM11!M33! ¦ /222//2123L1<//56 ¦ LM5555! ¦
;¦你是我最苦澀的: 等待: 讓我歡喜又害怕未: 來:

¦ /66656>L1//56 ¦ L5.//56L3//3231 ¦ 2<666/6//6>1L1./-6 ¦
¦ LM222!/32 ¦
;¦你最愛說你是一: 顆塵埃偶而會: 惡作劇的飄進我眼: 裡寧願:

¦ L1.//15L5.//12 ¦ L3.//36L6/3//23 ¦ /2//11/1-62.//1/1-6 ¦
¦ LM1111: 1!000 ¦
;¦我哭泣不讓: 我愛你你就: 眞的像塵埃消失在風: 裡:

;第二段
¦ C</5555//56L5/6 ¦ >LM11!M33! ¦ /222//2123L1<//56 ¦ LM5555! ¦
;¦你是我最痛苦的: 抉擇: 爲何你從不放棄飄: 泊:

¦ /66656>L1//56 ¦ L5.//56L3//3231 ¦ 2<666/6//6>1L1./-6 ¦
¦ LM222!/32 ¦
;¦海對你是那麼難: 分難捨你總是: 帶回滿口袋的砂給: 我難得:

¦ L1.//15L5.//12 ¦ L3.//36L6/3//23 ¦ /2//11/1-62.//1/1-6 ¦
¦ LM1111! ¦
;¦來看我卻又: 離開我讓那: 手中滴落的砂像淚水: 流:

;第三段
¦ /3-513L2/52 ¦ 1<36//6+1LM77! ¦ /6>11//56L5//5/6//1 ¦
¦ LM3333! ¦
;¦風吹來的砂落在: 悲傷的眼裡: 誰都看出我在等: 你:

¦ /3-513L2/55 ¦ L6.//32L2.//23 ¦ /2.//2/22//23L2/1 ¦ LM2222! ¦
;¦風吹來的砂堆積: 在心裡是: 誰也擦不去的痕: 跡:

¦ /3-513L2/52 ¦ 1<36//6+1LM77! ¦ /6>11//56L5//5/6//1 ¦
¦ LM3333! ¦
;¦風吹來的砂穿過: 所有的記憶: 誰都看出我在想: 你:

¦ /3-513L2/55 ¦ L6./3L3.//23 ¦ L2/22//23/11-6 ¦ LM1111! ¦
;¦風吹來的砂冥冥: 在哭泣難: 道早就預言要分: 離:

;間奏
¦ CLM55!/6L5/6 ¦ >LM11!M33! ¦ 2./13L1</6 ¦ LM5555! ¦
¦ /5L5/56L5/6 ¦ >LM11!M33! ¦ /2L2/13L1/-6 ¦ LM1111! ¦

;反覆第二段
¦ C</5555//56L5/6 ¦ >LM11!M33! ¦ /222//2123L1<//56 ¦ LM5555! ¦
;¦你是我最痛苦的: 抉擇: 爲何你從不放棄飄: 泊:

¦ /66656>L1//56 ¦ L5.//56L3//3231 ¦ 2<666/6//6>1L1./-6 ¦
¦ LM222!/32 ¦
;¦海對你是那麼難: 分難捨你總是: 帶回滿口袋的砂給: 我難得:

¦ L1.//15L5.//12 ¦ L3.//36L6/3//23 ¦ /2//11/1-62.//1/1-6 ¦
¦ LM1111! ¦
;¦來看我卻又: 離開我讓那: 手中滴落的砂像淚水: 流:

;反覆第三段
¦ /3-513L2/52 ¦ 1<36//6+1LM77! ¦ /6>11//56L5//5/6//1 ¦
¦ LM3333! ¦
;¦風吹來的砂落在: 悲傷的眼裡: 誰都看出我在等: 你:

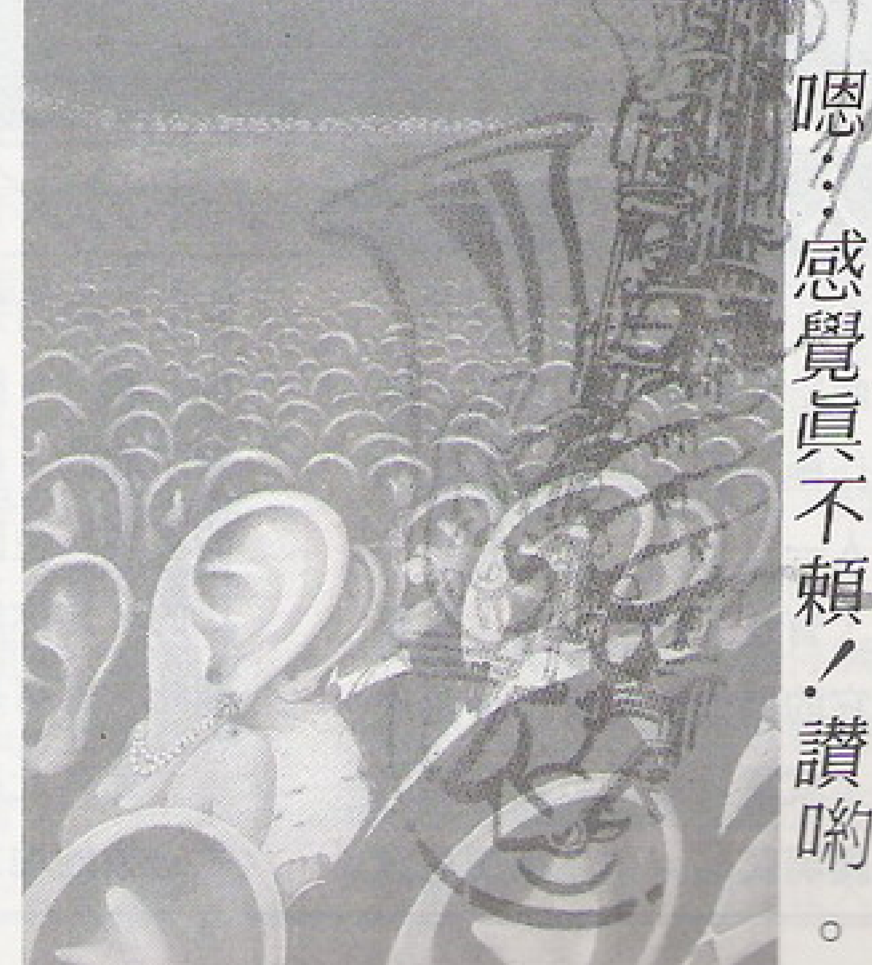
¦ /3-513L2/55 ¦ L6.//32L2.//23 ¦ /2.//2/22//23L2/1 ¦ LM2222! ¦
;¦風吹來的砂堆積: 在心裡是: 誰也擦不去的痕: 跡:

¦ /3-513L2/52 ¦ 1<36//6+1LM77! ¦ /6>11//56L5//5/6//1 ¦
¦ LM3333! ¦
;¦風吹來的砂穿過: 所有的記憶: 誰都看出我在想: 你:

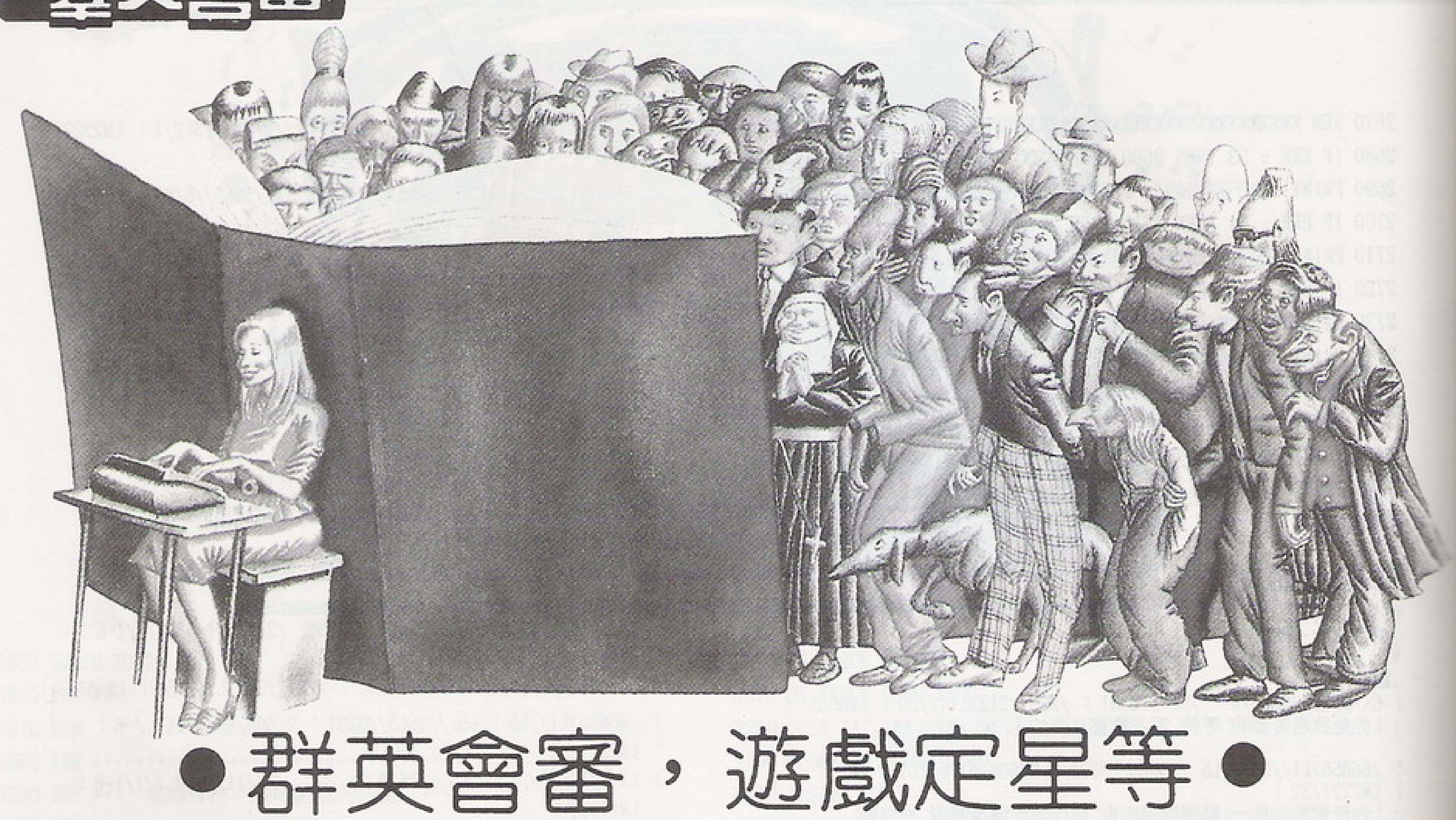
¦ /3-513L2/55 ¦ L6./3L3.//23 ¦ L2/22//23/11-6 ¦ LM1111! ¦
;¦風吹來的砂冥冥: 在哭泣難: 道早就預言要分: 離:

;最末幾句
¦ C/3-513L2/55 ¦ L6./3L3.//23 ¦ L2/22//23/11-6 ¦ LM1111:
¦ 111!0 ¦ M1111: 1111: 1111: 111!0 ¦
;¦風吹來的砂冥冥: 在哭泣難: 道早就預言要分: 離:
END

V2
¦ C</5555//56L5/6 ¦ >LM11!M33! ¦ /222//2123L1<//56 ¦
¦ LM5555! ¦
¦ /66656>L1//56 ¦ L5.//56L3//3231 ¦ 2<666/6//6>1L1./-6 ¦
¦ LM222!/32 ¦
¦ L1.//15L5.//12 ¦ L3.//36L6/3//23 ¦ /2//11/1-62.//1/1-6 ¦
¦ LM1111: 1!000 ¦
¦ C</5555//56L5/6 ¦ >LM11!M33! ¦ /222//2123L1<//56 ¦ LM5555! ¦
¦ /66656>L1//56 ¦ L5.//56L3//3231 ¦ 2<666/6//6>1L1./-6 ¦
¦ LM222!/32 ¦
¦ L1.//15L5.//12 ¦ L3.//36L6/3//23 ¦ /2//11/1-62.//1/1-6 ¦
¦ LM1111! ¦
¦ /3-513L2/52 ¦ 1<36//6+1LM77! ¦ /6>11//56L5//5/6//1 ¦
¦ LM3333! ¦
¦ /3-513L2/55 ¦ L6.//32L2.//23 ¦ /2.//2/22//23L2/1 ¦ LM2222! ¦
¦ /3-513L2/52 ¦ 1<36//6+1LM77! ¦ /6>11//56L5//5/6//1 ¦
¦ LM3333! ¦
¦ /3-513L2/55 ¦ L6./3L3.//23 ¦ L2/22//23/11-6 ¦ LM1111! ¦
¦ CLM55!/6L5/6 ¦ >LM11!M33! ¦ 2./13L1</6 ¦ LM5555! ¦
¦ /5L5/56L5/6 ¦ >LM11!M33! ¦ /2L2/13L1/-6 ¦ LM1111! ¦
¦ C</5555//56L5/6 ¦ >LM11!M33! ¦ /222//2123L1<//56 ¦ LM5555! ¦
¦ /66656>L1//56 ¦ L5.//56L3//3231 ¦ 2<666/6//6>1L1./-6 ¦
¦ LM222!/32 ¦
¦ L1.//15L5.//12 ¦ L3.//36L6/3//23 ¦ /2//11/1-62.//1/1-6 ¦
¦ LM1111! ¦
¦ /3-513L2/52 ¦ 1<36//6+1LM77! ¦ /6>11//56L5//5/6//1 ¦
¦ LM3333! ¦
¦ /3-513L2/55 ¦ L6.//32L2.//23 ¦ /2.//2/22//23L2/1 ¦ LM2222! ¦
¦ /3-513L2/52 ¦ 1<36//6+1LM77! ¦ /6>11//56L5//5/6//1 ¦
¦ LM3333! ¦
¦ /3-513L2/55 ¦ L6./3L3.//23 ¦ L2/22//23/11-6 ¦ LM1111! ¦
¦ C/3-513L2/55 ¦ L6./3L3.//23 ¦ L2/22//23/11-6 ¦ LM1111 ¦
¦ 111!0 ¦ M1111: 1111: 1111: 111!0 ¦
END
```







●群英會審，遊戲定星等●

時　　間：80年 2 月22日（星期五）
召 集 人：李初陽
整　　理：陳道
GAME林高手：馬爾寇溫、TRILLON、科長老、CA MINI、大媽、WEI、外星寶寶
片　　名：通天蜘蛛人、楚漢之爭、撥雲見日

各星等的意義	
★★★★★	不玩會後悔一輩子！
★★★★☆	不玩會後悔
★★★★	值得一玩再玩
★★★☆	值得一玩
★★★	可以玩玩

初陽兄／

光陰似箭、日月如梭，很快地經過了一個月，又到了**群英會審**的時間，相信各位都已準備要好好的審一下**通天蜘蛛人**、**楚漢之爭**和**撥雲見日**這三個遊戲了。好！咱們就開門見山的開始今天的座談吧！



評分人／外星寶寶　評分／★★★☆　（通天蜘蛛人）

我給這個遊戲三顆半星的評價。

此遊戲給人的第一感覺就是蜘蛛人的動作極可愛，逗趣，說是狗爬式蜘蛛人一點也不為過。記得在玩的時候，有些人圍過來看，直覺反應就是它的動作很可愛，可是過了一會兒，就覺得此遊戲蠻無聊的，在那邊爬啊爬的。由這裡便可延伸出遊戲的另一特點，它就是要讓你「爬」，因為遊戲中有些機關是看不到的，你必須走遍每個地方才能發現，也因此嘗試與快樂是成正比的，當你無意間觸及到隱形的機關時，那可是種無比的成就感。

另外此遊戲跟其他動作類遊戲不一樣的地方，就是大部份的動作類遊戲都有限制人數或時間限制，有時人物極快就死掉了，但通天蜘蛛人這個遊戲是以觸動機關為遊戲的主體，蜘蛛人不容易死，而且也沒有時間限制，又有補充體力的場景。順便一提，這個遊戲的場景非常豐富。

香港讀者：不要讓你的權益睡著了！請參閱本期第62頁



評分人／MINI　評分／★★★☆　（通天蜘蛛人）

我給這個遊戲三顆半星的評價。

我覺得玩這個遊戲需要蠻大的耐心，因為本遊戲最主要是以觸動機關為主，而並不是所有機關都能一眼看出，因此你得一步步來，慢慢尋找，急急躁躁是無法順利過關的。這遊戲有一個很大的特色，它強調的是以智力闖關，而不是武力，這和一般打打殺殺的動作遊戲不同，蠻不錯的，再者，這個遊戲不但把蜘蛛人的特色表現的淋漓盡致，而且其造型也相當可愛逗趣，相信玩家都能在攀爬體驗到許多樂趣。

評分人／CA　評分／★★★☆　（通天蜘蛛人）

我給這個遊戲三顆半星的評價。

我覺得這個遊戲並不是追求感官上的刺激，而是屬於一種消遣性的遊戲，如果在閒暇之餘不曉得要做什麼，倒是可以玩玩通天蜘蛛人，藉著這種慢慢爬　的感覺，來紓解你緊繃的心情，這也是這個遊戲的另外一種功效，而且它的人物造型、動作都蠻可愛。

這個遊戲的人物是蠻小的，但是這樣才能讓你把注意力集中在一小點之上。

評分人／外星寶寶　補充　（通天蜘蛛人）

我補充一點，有些人會覺得在那邊爬來爬去很煩人，但是這個遊戲可調整遊戲速度，爬的很快的時候看起來會很好玩。

評分人／馬爾寇溫　評分／★★★☆　（通天蜘蛛人）

我給這個遊戲三顆半星的評價。

在這個遊戲裡面，你可以扮演三種角色，一是蜘蛛，二是狗，三是泰山。我覺得這個遊戲很可愛，但是有一個缺點，就是它沒有儲存的功能，因為這個遊戲場景非常多，雖然它有暫時儲存的功能，但只能有一組進度，且一關機就沒有了，這樣每次都要從頭玩起也是很煩的一件事。

評分人／科長老　評分／★★★☆　（通天蜘蛛人）

這個遊戲我給它三顆半星的評價。

有一個很特別的特點，可能一眼比較不容易看出來，但是玩的人不曉得會不會覺得，就是這遊戲從頭到尾完全沒有血腥暴力畫面出現，而且強調智慧性的思考，以及動作性的技巧，這是一個很適合家庭的遊戲，不曉得有沒有很多人注意到這一點。

即使是你在冒險過程當中，需要干擾或避開敵人的阻撓，比如當你用蜘蛛絲攻擊敵人，而敵人只會被蜘蛛絲捆住一段時間，過一會就恢復行動；即使你是巧妙的利用機關把敵人騙出這個畫面，也不會造成肢離破碎或者是流血的畫面發生，畫面看起來還算是蠻乾淨的。

或許有人會覺得它的人物蠻小的，但就是其人物小，而顯得整體畫面大，我想這是數學比例上的運用效果；這個遊戲的場景也蠻多的，也有一些看的見及看不見的機關存在，這個機關巧妙安排都不太一樣，比如在中間有一部分是西部場景，其有一些開關就是在酒吧旁邊一些人的帽子上，甚至停在仙人掌上面的禿鷹，牠的頭也是一個開關。講到這邊或許又會有人覺得看不見的開關很麻煩，要這樣到處去走，但是我覺得或許這就是作者的本意，因為它有些地方不是一眼就看得出來，迫使你不得不走遍所有場景，因此而能欣賞到這個遊戲所有的畫面。

這個遊戲有一個小小的缺點，當蜘蛛人由上往下或是側立在牆壁上跳到另一個地方時，會暫時發生打滑的現象，那在中間有一些地方正好可以利用這個 Bug 來進行跳關，有心人不妨試試看。

接下來要講的這一點就是前面有一些人提到的動作，當初一看到這個遊戲時，就覺得跟以前的蜘蛛人比起來，更有蜘蛛人的架勢。我們知道蜘蛛人是由美國著名的英雄漫畫改編過來的。蜘蛛人有什麼特點呢？第一點，他有蜘蛛般的能力，可以用手腳在任何地形攀爬，但在這個遊戲裡面還是有一些地形會滑下來。第二點，他有　蜘蛛般的第六感，可以預測危險的存在。第三點，他運用本身的科學知識，發展出強韌的蜘蛛絲，就是在遊戲中像泰山般飛越敵人頭頂的那條白線。

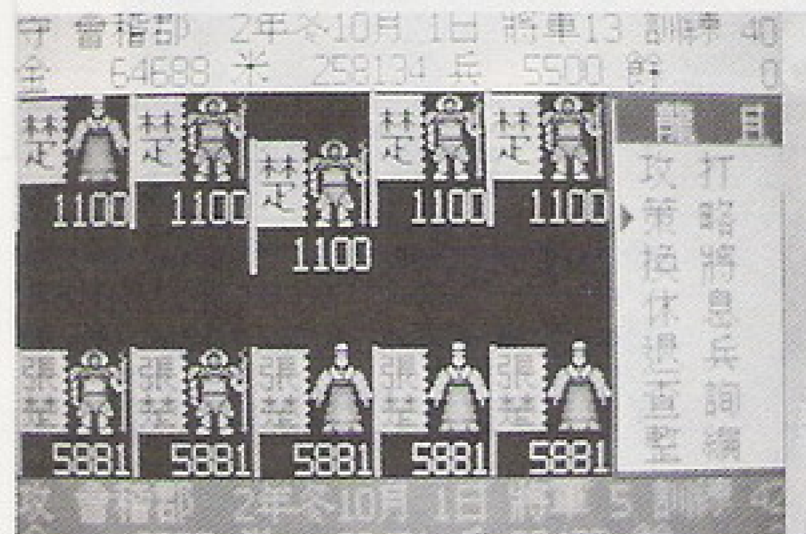
前面所提到的動作技巧就是你運用蜘蛛絲的熟練程度，蜘蛛絲除了能夠讓你用來攀爬，閃躲敵人外，也可以用來打開開關，像一些比較遠的地方，或者是你無法到的地方，都可以用噴蜘蛛絲的技巧完成。關於蜘蛛人的活動方面，蜘蛛人可成90°，甚至倒立在天花板上行

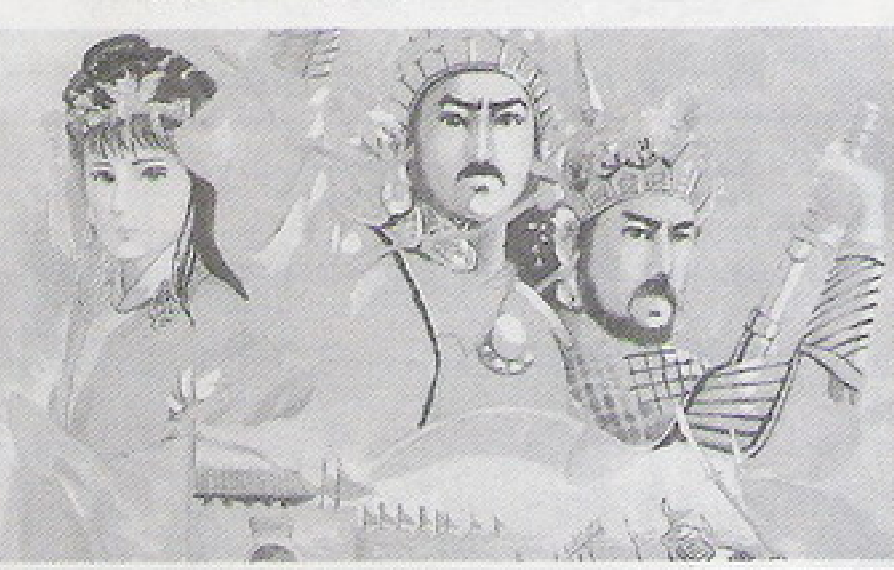


走，這種會帶給人一種錯覺的趣味感，這一點可能有些人會感受到，但無法很明確的分辨出來，所以這邊特別提出。

初陽兄／

由於時間的關係，緊著我們繼續討論，**楚漢之爭**，這是本屆金磁片獎的得獎作品之一，也是國人自行設計的中文遊戲，在資訊展期間造成很大的搶購熱潮，現在也請各位高手就這遊戲提出看法。







評分人／TRILLION　評分／★★★•★★★★（楚漢之爭）

對於已經玩熟三國志的人來，這個遊戲只有三顆的價值，對於一個開始玩戰略遊戲的人，則有四顆星的價值。怎麼說呢？首先，它的打仗方式是採一字長蛇陣，非常的落伍！中國人早在春秋戰國時代就不是這樣打仗了！有孫子兵法可以證明。所以玩過三國志的人會覺得**楚漢之爭**不過癮。

其次，戰場上　實在沒有多少空間讓玩家發揮他的戰術，譬如在三國志中，你可以指揮數支軍隊去包圍一支敵軍，而在這個遊戲當中，要圍攻只能用選項的方式，而且只是他這支軍隊出馬而已，在感覺上差很多。

雖然是這樣，對於玩過三國志的人而言，多了一個可發揮的戰場，在三國時代打膩了，可以換到秦漢時代來打。對於初次玩戰略遊戲的人而言，可以輕鬆地體會到什麼叫做戰略遊戲，因為要玩好三國志需要很多方面的知識，例如各支部隊如利用地形去包挾，而**楚漢之爭**則不用。不論是初學者或是玩熟三國志的人，這遊戲都有一點玩的價值。

評分人／MINI　評分／★★★（楚漢之爭）

我給這個遊戲三顆星的評價。

我覺得這個遊戲的困難度設定得太簡單了，有一些指令根本就可以省略，其實只要光憑一二個指令就可以把整個遊戲玩完了，而且很快。它的的耐玩性並不是很高，通常消費者買一個遊戲，並不希望它很折磨人，怎麼都玩不過去，但不希望遊戲太過簡單，玩完之後一點感覺都沒有，都還沒玩過癮遊戲就結束了。但是針對國內自行設計的軟體而言，我覺得它比其它得獎作品更具創意，希望作者有了此次經驗後，能再接再勵，寫一個更有深度的戰略遊戲以饗國內玩家。

評分人／大媽　評分／★★★☆（楚漢之爭）

我給這個遊戲三顆半星的評價。

就像剛才TRILLION所講的，對於一個已經玩過戰略遊戲的人來講，這個遊戲是簡單了些，指令、玩法都不會很複雜，但對於一個剛開始接觸戰略遊戲的人，以這個遊戲來當入門的遊戲卻是蠻好的，此遊戲的設定不會很難，很快就能上手。而很快就能上手其中一個原因就是它是中文的，不可否認的，當一個遊戲的訊息是中文的，一看就可以了解，不用再去查字典，在視覺上的效果會差很多。

這個遊戲最有利的地方就是它是中文顯示，戰略遊戲以中文顯示的 確是蠻吸引人。第一次看到這個遊戲的戰略畫面時，只見人物在畫面上既擺動，又跺腳的，覺得蠻「古錐」、蠻有趣的。

一個由國人自製的戰略遊戲的確有它的親和力在，對寫這方面的GAME有興趣的人，應多發揮以造福國人。我想藉著這個遊戲可以讓一些英文不是很好的人，也能一窺電腦遊戲的樂趣。

評分人／科長老　評分／★★★☆（楚漢之爭）

我給這個遊戲三顆半星的評價。

我想這個遊戲是我們在市面上



可以看到的第一個中文戰略遊戲，且不論其內容如何，一般人對中文軟體的觀感，不管你是否對這個軟體有多少了解，起碼你看它是中文的，就覺得自已有個機會去看個大概，不因為語言上的隔閡而心生畏懼。聽說很多人都覺這個遊戲過份的容易，在這邊，我想就自己本身對這個遊戲的觀感來看。剛才前面也說過，這是第一個中文的戰略遊戲，所以我們可以對這個遊戲深究，但不必太過於苛責。

相信也有很多人想寫中文戰略遊戲或是正在進行當，不妨將這些批評轉變為對作者對於以後發展這些系統積極的建議，將你自己對這個遊戲認為是瑕疵的地方，引為自己創作的借鏡，相信如果互相砥礪的話，在國人自製軟體方面，應該會有另外一個層次的成長。

有人提到說在這個遊戲裡面用智更勝於用力，在這邊我想延伸到另一個方面，我想一般喜歡玩RPG的玩家，通常會遇到有關魔法方面的問題，而在這個遊戲裡，它的計謀的地位有點接近於魔法，金錢就是它的魔法點數。之所以會造成用計更勝於用力的這個現象，個人覺得可能是由於作者的預期目標跟發展過程產生外界所不可知的變化產生的結果，有關這一點的深入探究，或許有機會可以聽到作者的肺腑之言。

另外，作者在這個遊戲裡面，對於人物、場景、歷史、都有下過一番功夫的考據，請各位玩家在大K特K之餘，多體會一下作者的苦心。在遊戲中，除了有幾人是作者虛構的之外，其他都可以拿來當作歷史、地理教材，請多多利用。最後一點純粹個人觀感，我蠻喜歡這個遊戲的音樂。

初陽兄／

感謝科長老一番語重心長的話及各位對楚漢之爭的建言，對於國人自行設計的遊戲軟體，雜誌社儘可能地對原設計者做成專訪以饗讀者，對有心邁向寫GAME之路的玩家，每期的特稿都有很大的助益。

接著我們繼續就「007情報員一撥雲見日」提出各人的意見。





評分人／WEI　評分／★★★★　（撥雲見日）

我給這個遊戲四顆星的評價。

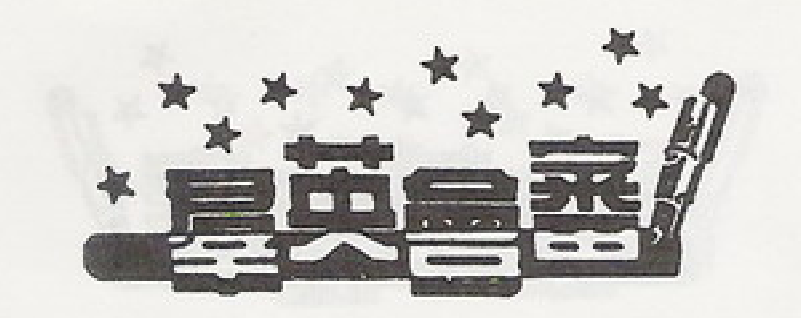
我覺得對我這個冒險遊戲的初學者來說，它是一個不錯的冒險遊戲。這個遊戲是以電影的手法及007一貫的風格來闡述這個遊戲。007跟其他的冒險遊戲不一樣的地方就是在遊戲開始時就有配備一些東西，都是一些很新奇的裝備。玩這個遊戲的時，需要豐富的想像力。我覺得它有一個缺點，就是單色的某些畫面看不清楚。有一些動作、場景、例如走迷宮、海上追擊等，都很不錯，很好玩。

評分人／馬爾寇溫　評分／★★★☆　（撥雲見日）

我給這個遊戲三顆半星的評價。

撥雲見日跟未來戰爭比起來，顯得好多了，畫面比較大，人物也一樣，不過有些物品仍舊太小，甚至不出現在畫面上。像是有一個印台，必須在執行過某一個步驟之後才會出現，但並不出現在畫面上；像玩這種遊戲你必須用滑鼠掃描畫面上的每一個地方，看看有沒有不尋常的事物，這個步驟很煩雜，如果想完成這種遊戲的話，最好每個畫面都如此做，否則遺漏了其中一項物品就無法過關了。所以當你辛苦的檢查過一個畫面之後，很少在第二次來而且在畫面上並未出現新的事物時，再檢查一次，所以像這種不當的設計很容易使玩家卡死。

撥雲見日跟未來戰爭比起來比較不會那麼煩人，不像未來戰爭中用塑膠袋裝水打機器狗那樣刁難人。冒險遊戲的主旨應該是讓玩者發揮他的想像力及解決難題的能力來完成這個遊戲，而不是設計一些有時限限制、考反應力、耐力等的難題來刁難玩家。所以當玩家發現導致他被卡住的原因並不是劇情上的



難題，而是設計者為了不讓玩家過早完成這個遊戲而設計一些技巧上的難題來刁難的話，很可能會使玩者對這個遊戲失去信心，因為它已經脫離冒險遊戲的主旨了。

撥雲見日這個遊戲的畫面和音效都顯得不錯，不過在劇情上就顯得美中不足了。在整個遊戲過程當中，就是被抓、逃脫，不然就是逃脫再被抓，沒有一些旁生的劇情。這個遊戲既然是打著007的招牌，可是並沒有像我們在電影中所看到的007那麼瀟灑、神勇，從頭到尾都是處在弱者的情況下。另外在007的電影中，總是有一群女人圍繞在他身邊，可是在這個遊戲中，總共就只有一個女人，而且從頭到尾就只見過兩次面，雖然主角是007，不過就是少了那一種味道，甚是可惜。不過它倒有一個地方完全相同，那就是結局。

這個遊戲的格局太小，劇情太短，才剛開始進入情況就玩完了，一個這麼好的題材就這樣浪費掉了，真的是很可惜，Interplay 公司應該在劇情上多下點功夫。

撥雲見日在它的的畫面、音效及點子上，均屬一流，只可惜就敗在劇情上。我在想如果把 Interplay 的畫面給 Sierra，而把 Sierra 的劇情給 Interplay，如此一來，這兩家公司所出品的 Game 一定片片必屬佳作，這也是我最大的期望。

評分人／MINI　評分／★★★★　（撥雲見日）

我給這個遊戲四顆星的評價。

這個遊戲的畫面比未來戰爭大一些，看起來比較清楚，剛才馬爾寇溫提到說東西細小，我是覺得在前面玩時，比較沒有這種感覺，只有一個地方，覺得東西比較小而已，就是那個印台，像未來戰爭它有很多東西都蠻細微的，需要你很細心 去搜索，而在撥雲見日這個遊戲中，已經改進了不少。

個人覺得這個遊戲的難度比未來戰爭高些，而這個難度的提高並非更折磨人，而是著重在思考上，並不是以操縱技巧來刁難玩家。在玩遊戲的過程中，會卡住的地方絕不是知道要如何走，但卻因技術太差而無法順利過關。

它的動作場景就像我們在007電影中所看到非常緊張的追逐戰，像是水上摩托車、走迷宮等等，有一些地方都是要從敵人手中逃脫，那種生死掙扎的氣氛，非常刺激，但很可惜的，就是劇情太短，真的，誠如馬爾寇溫說的，只要它的劇情安排得再曲折離奇一點，讓007展現其神勇氣概會更好。

評分人／科長老　評分／★★★★　（撥雲見日）

我給這個遊戲四顆星的評價。

現在我們來作一點點比較的工作，在同一家公司上一個作品是未來戰爭，剛才有人提過，畫面是大了一點，但相對的，精緻程度也就弱了一點，不過跟早期 Sierra 的一些遊戲場景比起來是比較好，我想這也是他們公司本身的風格之一，但它還融合類似 Sierra 人物活動的趣味性。

講到007當然就跟間諜劇情、秘密武器扯上關係，不過有一點蠻奇怪的，照理說007是一個很神勇的情報員，但在這個遊戲裡，007老是有一些東西得而復失，失而復得，老是被抓，然後一直在逃，可能他的勝利是在最後關頭，不過在遊戲遊戲能夠讓007發揮他神勇的場景，仔細分析一下的確不太多，不過畢竟是屬於間諜性質的遊戲，所以有蠻多地方都必須運用到智慧，除了運用本身的道具之外，還有一些場景、尋找線索的辨視這一方面，我想也是磨練個人的反應，聯想力蠻不錯的一個方法。

或許有些人會覺得進入之後摸不著頭緒，或是無法順利進行，我想這多半是有兩種情況，第一個就是少了什麼東西沒有拿，第二點就是可能你對於偵探類劇情的推演比較沒有什麼經驗，建議不妨多看幾部007的電影。

最後我要提一下個人的感想，就是在剛進入遊戲的那一個展示畫面，個人覺得設計得還不錯，尤是那個大頭剛出現的時候，像有的冒險遊戲或 RPG 類型遊戲，在片頭都會有一段的文字來講解整個歷史演進過程，而這個遊戲在片頭則完全沒有任何對話，只是以人物、場景的動作表現出來，不會感到乏味，只要你仔細觀察的話，相信你也可以體會出那種劇本預設情境的感覺。

以本人而言的話，從第一個大頭的出現，一直持續到把鏡頭拉遠，在旋轉的燈光下，駕駛員走出房間時，發現地上躺了另外一個人，我想這時就可以進入這個遊戲想要帶給你的那種 感覺。

初陽兄／

感謝各位 GAME 林高手的賜言，讓群英會審這個專欄自開播以來倍受矚目，還望各位在電腦遊戲上付出更多心力，造福各方發燒友，咱們下期再會啦！！

開懷篇

電玩短路

GAME SHORT



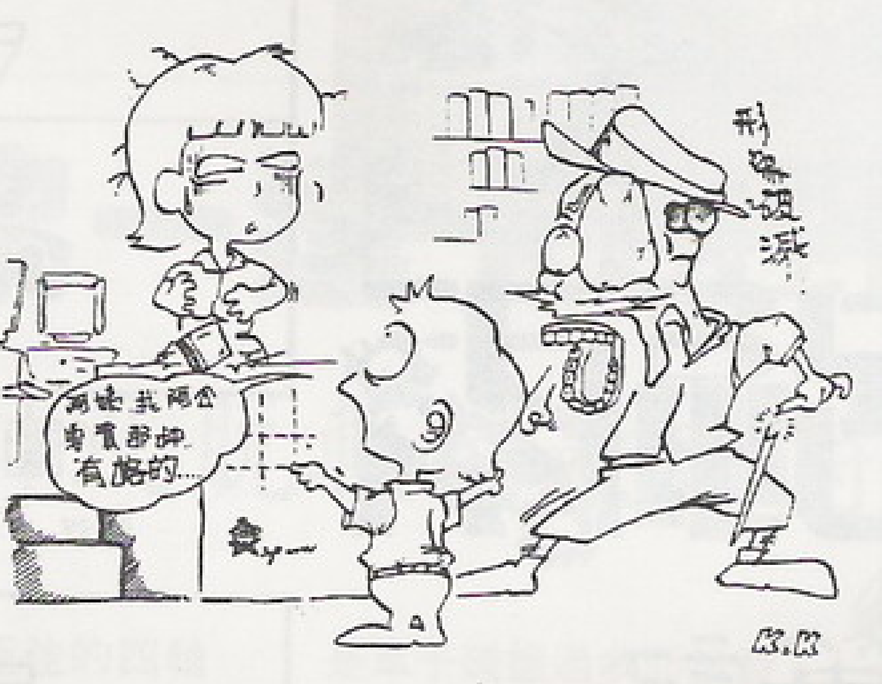


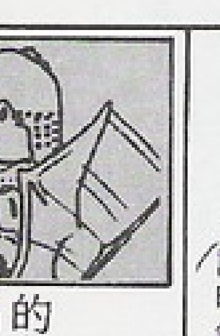
老芋伯迷上決戰中國象棋，卻總鼓不起勇氣去買，因爲…

決戰中國象棋







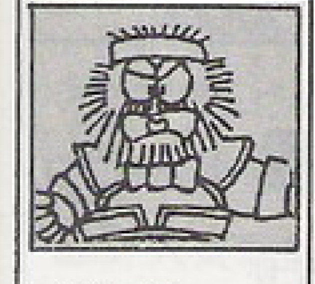


獸王打工記

獸王完成任務後，面臨失業的危機，正值飛龍騎士的坐騎尋偶去，獸王爲了生計不得不客串一下…

獸王記

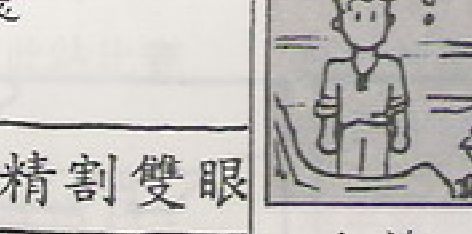
記著！每小時100元，每打敗一人100元，不做特技飛行，週休兩天



聽說諸侯割了雙眼皮，魅力會大大提高，招攬人才就更穩操勝算，所以…

三國志

可惡的諸葛亮，害我們大哥來了三次……





小英雄按照指示施展巫毒教法術，一覺醒來已經到了猴島…

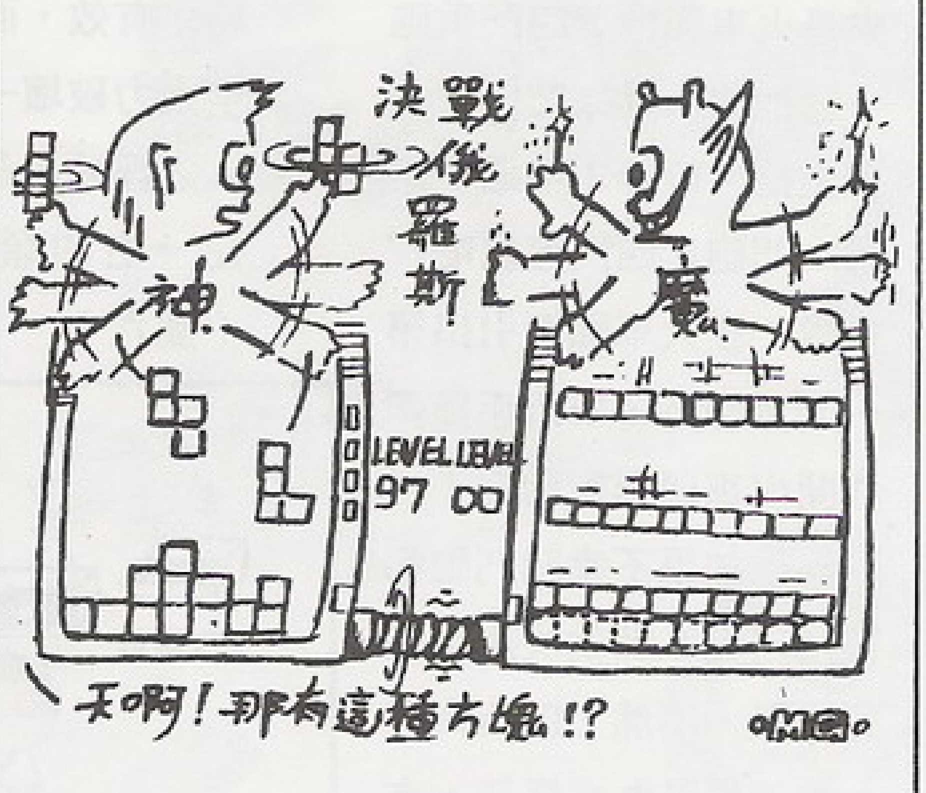
猴島小英雄

先生你好像走錯了地方…

ＸＸ動物園 猴島

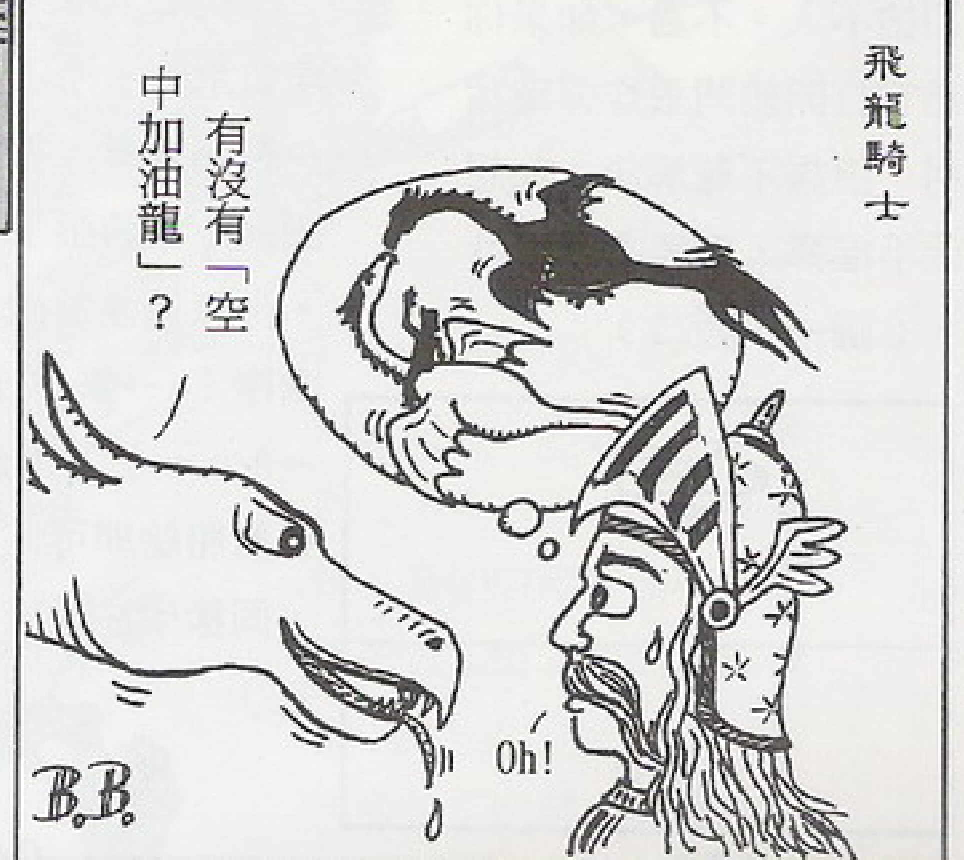


決戰俄羅斯的神實在太厲害了。但是「道高一尺，魔高一丈」，待我呼叫「魔」這個等級，來個「神魔大戰」！





那死爵士派給我的龍有「自比飛機狂」，看！這回牠又要什麼了？

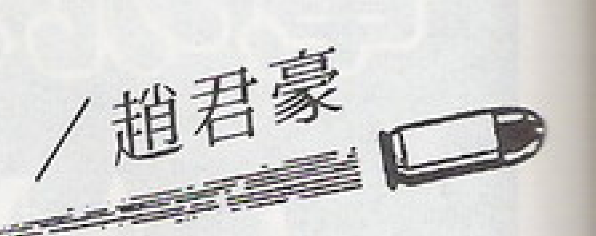






槍林彈雨

守關筆記

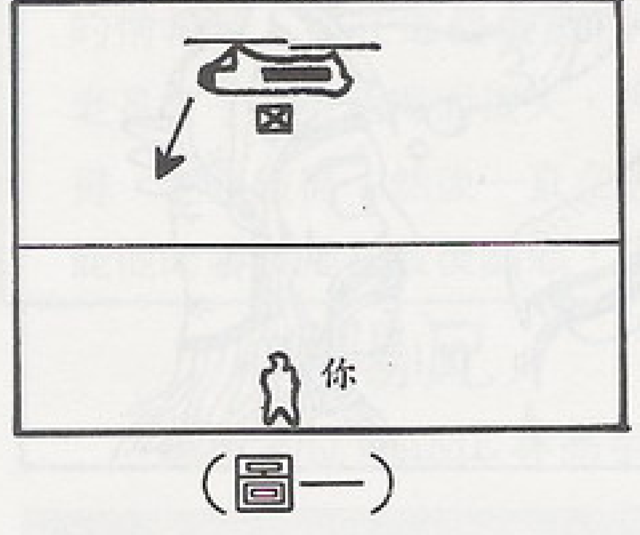


／趙君豪

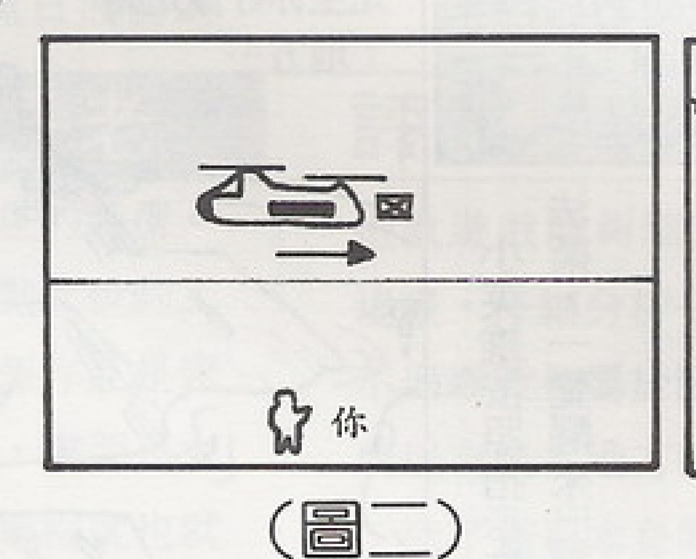
當裝在恐怖份子總部的定時炸彈發出轟隆巨響時，我，反恐怖活動組織的頂尖高手，已經悠閒地坐在回家的直昇機上，鳥瞰這一片我曾經血戰過的大地，看著熊熊火光，心裡不禁感慨萬千：到底善與惡的戰爭有沒有終止的一天？

回到基地，才知道我方人馬仍有陷於苦戰者，於是馬上將自已身經百戰的經驗整理出書，想不到竟上了十大暢銷書。好了，廢話少說，少說廢話，各位看了！

第一大關：當你千辛萬苦到達魔王守關處時，赫然發現，奇怪？怎麼有一架奇怪的直昇機，看起來像是尖端科技的結晶，刀槍不入。不過，如果你趁它打開艙門丟炸彈時猛射，應該不難解決；如想丟手榴彈，須考慮前置量。（圖一、圖二）

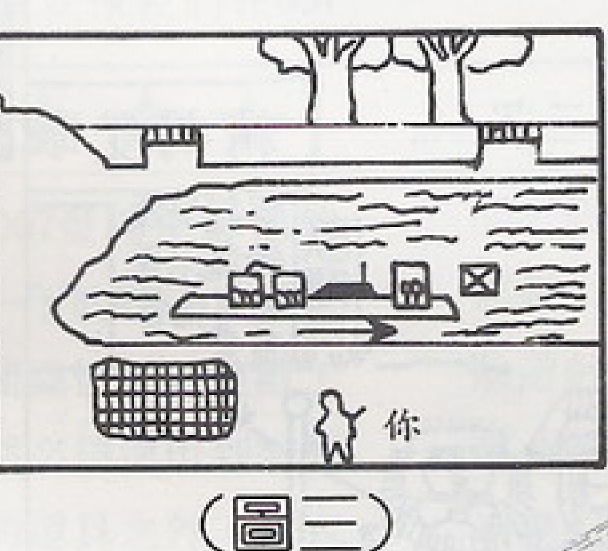


（圖一）



（圖二）

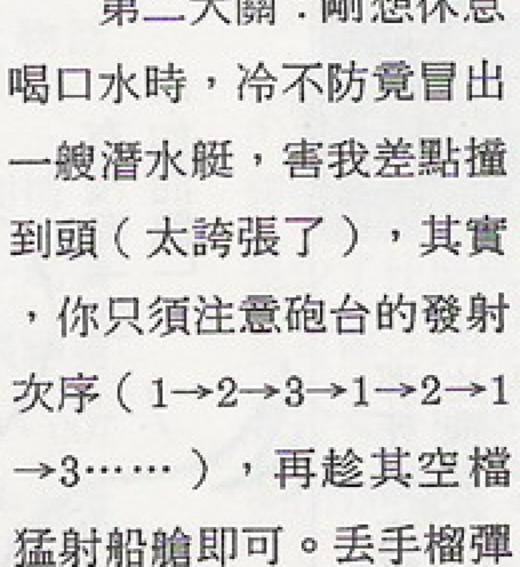
解說：箭頭指飛行方向，☒指瞄準器及在此丟手榴彈，黑色區域是魔王弱點



（圖三）

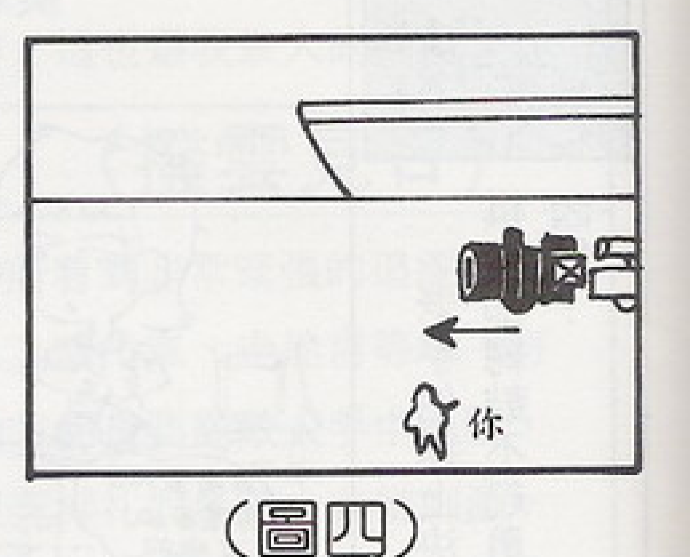
解說：同前

第二大關：剛想休息喝口水時，冷不防竟冒出一艘潛水艇，害我差點撞到頭（太誇張了），其實，你只須注意砲台的發射次序（1→2→3→1→2→1→3……），再趁其空檔猛射船艙即可。丟手榴彈，同樣須注意前置量（圖三）



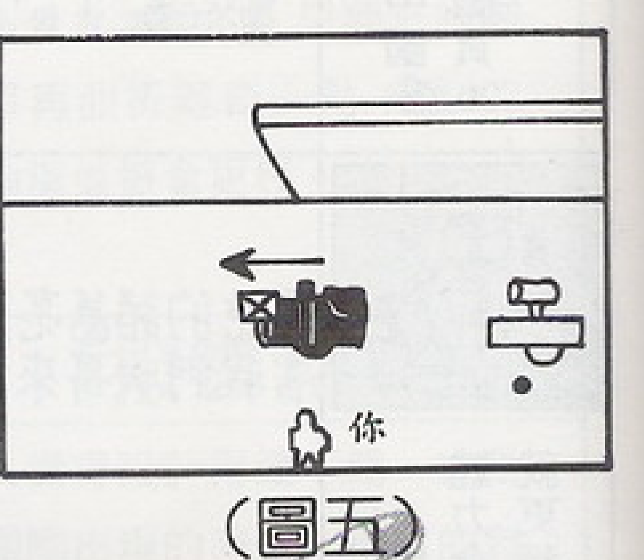
第三大關：魔王竟是一列火車？咦，不是！原來是火車頭拖著四門重砲，管他的，兵來將擋，水來土掩，照幹！不過，對付一門砲比四門容易吧!?對啦！在火車頭牽引出第一門重砲時，快用手榴彈炸開火車頭與重砲吧！

但如果不幸四門砲都被拖出呢？那就快用手榴彈炸毀，不然，四砲齊發，縱使你是九命怪貓，亦難逃一死。另外，本關的真正魔頭是火車頭，賞它幾顆手榴彈吧！如此便可免去對付重砲的麻煩。唷唷！又過關了，前進！前進!!（見圖四、圖五）



（圖四）

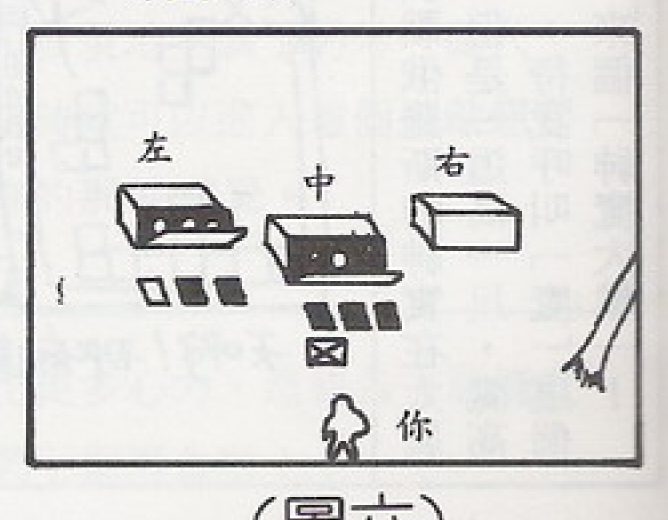
解說：同前



（圖五）

解說：趁空檔快轟火車頭

第四大關：媽呀！守關竟是三門有「防護罩」的大砲，且其發射之砲彈更是怪異，攻擊這些砲，只有趁其蓋子打開要發砲時才有效，而且最好先集中火力破壞一門，依我個人之經驗，最好依中→左→右的順序來破壞。（圖六）

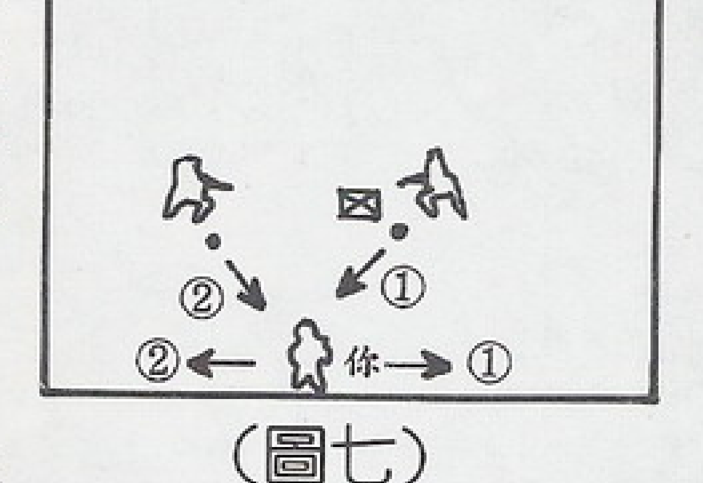


（圖六）

解說：黑色的是表示一定要消滅的砲彈。

另外，由於CGA及單色螢幕的玩家按空白鍵便可跳關（魔王不行），因此，若中彈，趁人物未倒地時，快按空白鍵，便不會死了，這可以說是另一種無敵版。還有，痞子及醫務兵絕不要放過，不過，醫務兵（擔架兵）也只有四顆手榴彈，並非無限。躲避子彈的方法請參照圖七。

好了，可以出發了吧！?快拿起你的烏茲，讓恐怖份子知道：真正的夢魘就要開始了!!



（圖七）

解說：若子彈循①來，就照箭頭①跑
若子彈循②來，就照箭頭②跑

第五大關：不知是否筆者太厲害，每次打完第四小關之後，螢幕便一片漆黑，而守關的連個鬼影子也沒見到，所以，本關只好請各位看倌自求多福了。

完

巴黎一達卡越野大賽

損壞計及脫軌倒數計時器失效

駕駛著性能極佳的四輪傳動越野車，奔馳於非洲大陸上是一件多麼令人興奮的事，巴黎一達卡**越野大賽**就能實現你的夢想。

一路上突發狀況是訓練你應變能力的好時機，不過筆者使用的是單色卡，跑一跑就迷失了方向，而且羅盤方位的指示也與我們的習慣不太一樣，往往想趕快駛回跑道時，不是車子碰撞過多而損毀，就是倒數計時器倒數為零，因而無法完成此站比賽，取得好成績。

因此趕緊取出PC-TOOLS大肆修改一番，果然一部超級賽車出現了，現在可以在原野上狂奔，不必擔心車子損壞或時間到了，每站都順利過關取得很好的成績，最後祝大家早日榮登冠軍寶座。

／張茂榮

修改法：進入PC-TOOLS對LOADER.EXE檔做搜尋（Find），搜尋FF 0E 81 73，將其皆改為90即可使倒數計時器失效；對同樣的檔案搜尋FF 06 73 71，皆改成90，則可使損壞計失效。



必勝技巧

／鄭天博

1990年世界杯足球賽結束了，阿根廷、西德分別擊敗義大利、英格蘭。只要看了這篇文章就可以讓義大利、英格蘭雪恥，並拿到冠軍。

這遊戲一共有8關，分別是①美國②日本③墨西哥④蘇聯⑤西德⑥阿根廷⑦荷蘭⑧巴西。美國隊跑得慢，守得爛，隨便打都能贏，巴西隊跑得快，防守強，要過中場不容易，更不用談得分了。要以普通方法打敗荷蘭、巴西是不可能的事，這就要用下面的秘技了。

第一：當我方把球踢出界外或由對方發角球時，對方有一個人（稱為甲）在場外發球，一個人（稱為乙）在場內接應，乙的頭上有箭頭標誌，甲傳球給乙之前趕快把你的隊員（由你控制且頭上有箭頭標誌，稱為A）到乙旁邊等著，A必須在甲乙之間之直線上，A到乙旁邊後不可按 RETURN 。

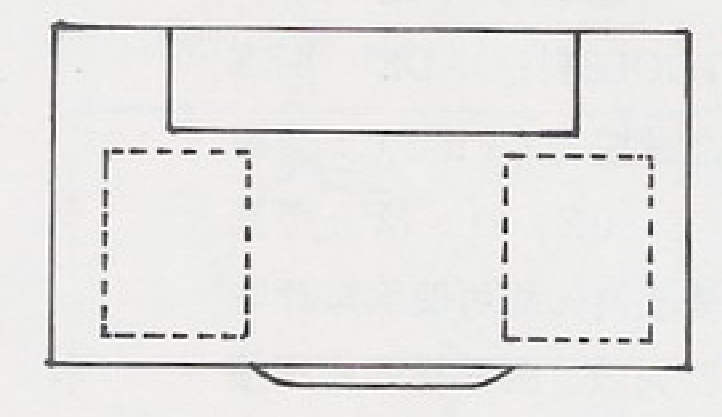
當甲傳球給乙後，球到A旁邊時（因為A比乙更接近球），按 RETURN 把球抄走並立刻向上走，到第5關以後就得常用這方法，因為用這方法抄到球後，乙會在原地停留二秒就以極快速度衝向A（帶球時速度較慢），此時A前方如果沒有對方球員就把球踢到前方再去接球（如果前方有我方球員B，就由B去控球）否則就把球踢出界外再重新用這個技巧，用了數次就可逼進禁區。

第二：接近禁區時，一定要由附圖所畫的範圍進入。進入禁區後，畫面轉成射球畫面時「立刻」按 RETURN 踢球，保證進網，即使遇到巴西隊也不例外（註：對巴西隊時，要從附圖所畫的範圍攻進禁區實在很難，不過筆者仍然攻進禁區立刻起腳進球，拿到了金杯）。

第三：當我方把對方的球員絆倒時，趕快把球搶走，你就得到控球權了，不要白白地把球給對方拿走。

第四：如果不是由附圖所畫的區域攻進禁區，或是在禁區運球太久才射門，都不容易得分。

附圖



解說：只要走進此圖虛線所畫的長方形區域，再將球向前帶入禁區，轉成射門畫面時立刻起腳射門得分。

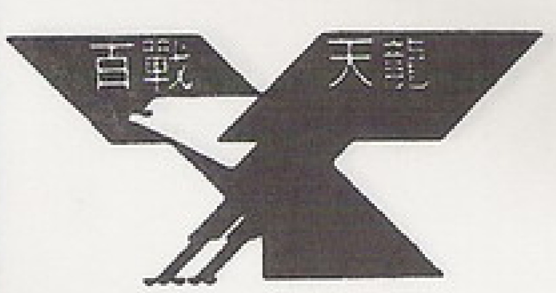
麻雀學園



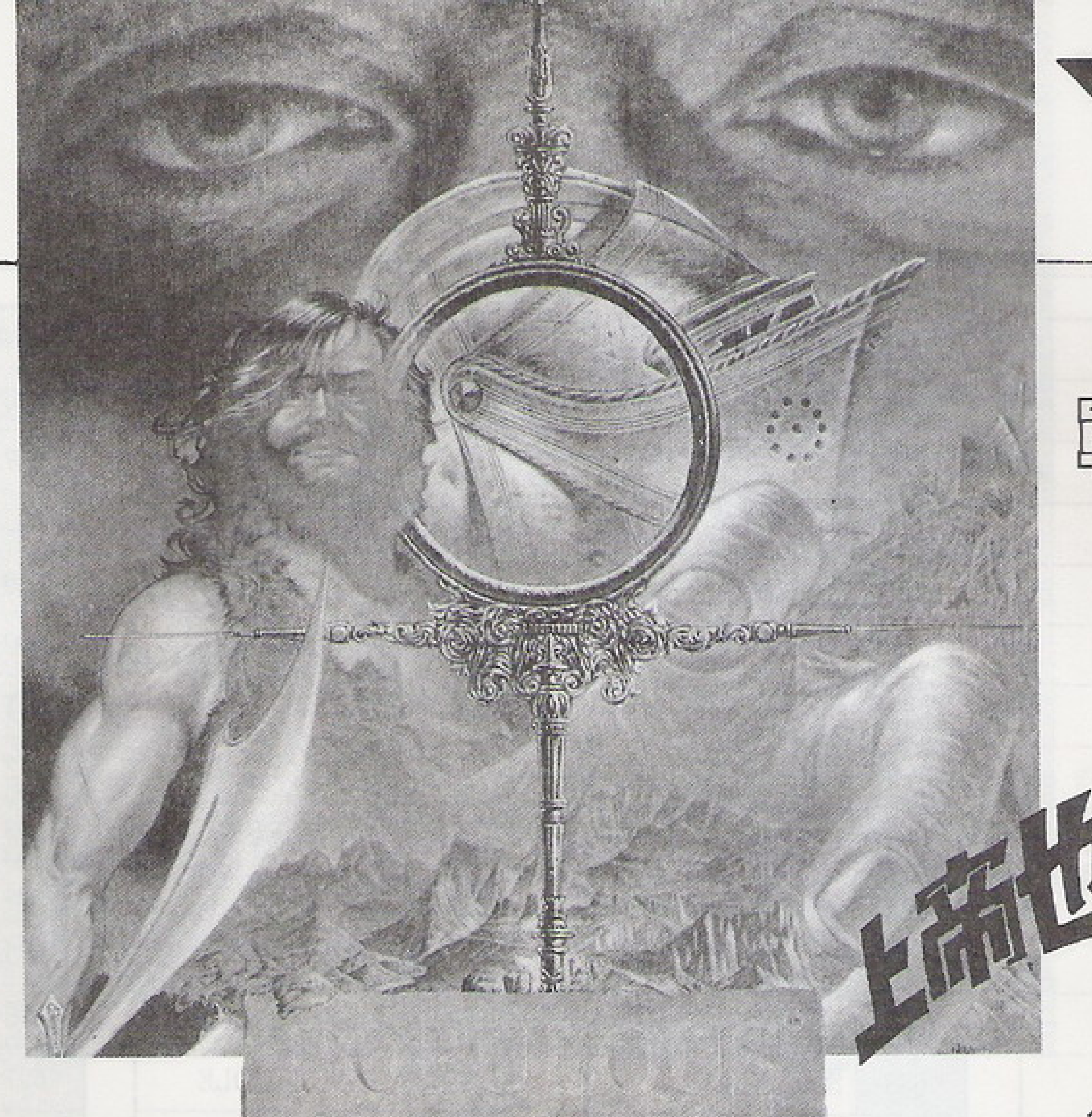
／J & L

麻雀學園沿用大型電玩的名稱，已經未上市先轟動了！雖然名字是別人的，可是風格卻是我們台灣人的。其中每過一關便有一次眼力測驗，有加Power 100的機會，但是十秒鐘一下子就過去了，怎麼來得及看牌呢？筆者也曾經為此傷腦筋，可是現在要通過眼力測驗根本就是易如反掌！知道 Pause 這個鍵的功用嗎？對啦！只要題目一出來，馬上按下去，剩下來的就要看各位的功力了！

香港讀者：不要讓你的權益睡著了！請參閱本期第62頁



翻天覆地任我行
移山倒海非難事



上帝也抓狂

戰場名稱（下）

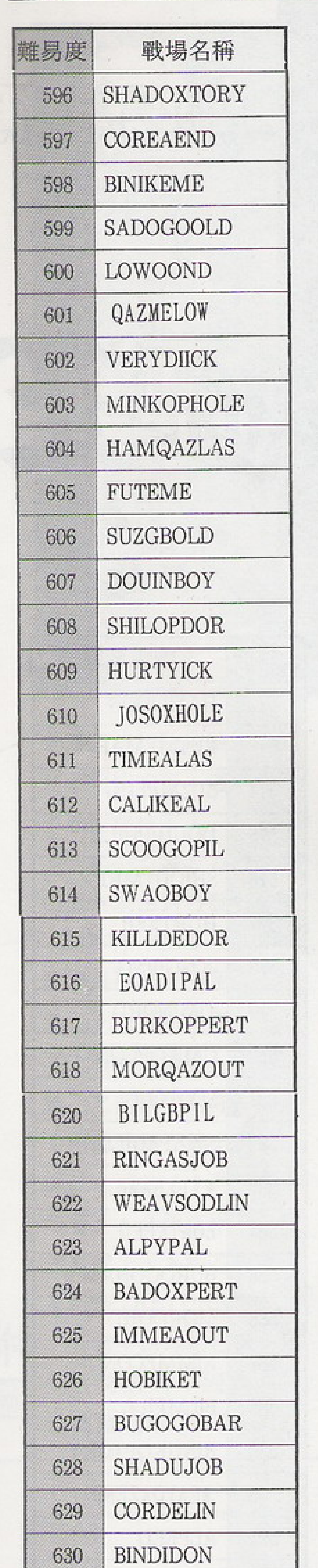
／許勝佳

難易度	戰場名稱
500	SHADWILDON
501	CORINGMAR
502	BINIOUT
503	SADCET
504	LOWASBAR
505	QAZSODER
506	VERYOUTING
507	MINADON
508	HAMUSMAR
509	FUTDIELUG
510	SUZQUEHILL
511	DOUUBAR
512	SHIDEER
513	HURTOZING
514	JOSWILORD
515	TIMINGCON
516	CALILUG
517	SCOCEHILL
518	SWAASMET
519	KILLHIPED
520	EOAOUTHAM
521	BURAORD
522	MORUSCON
523	NIMDIEILL

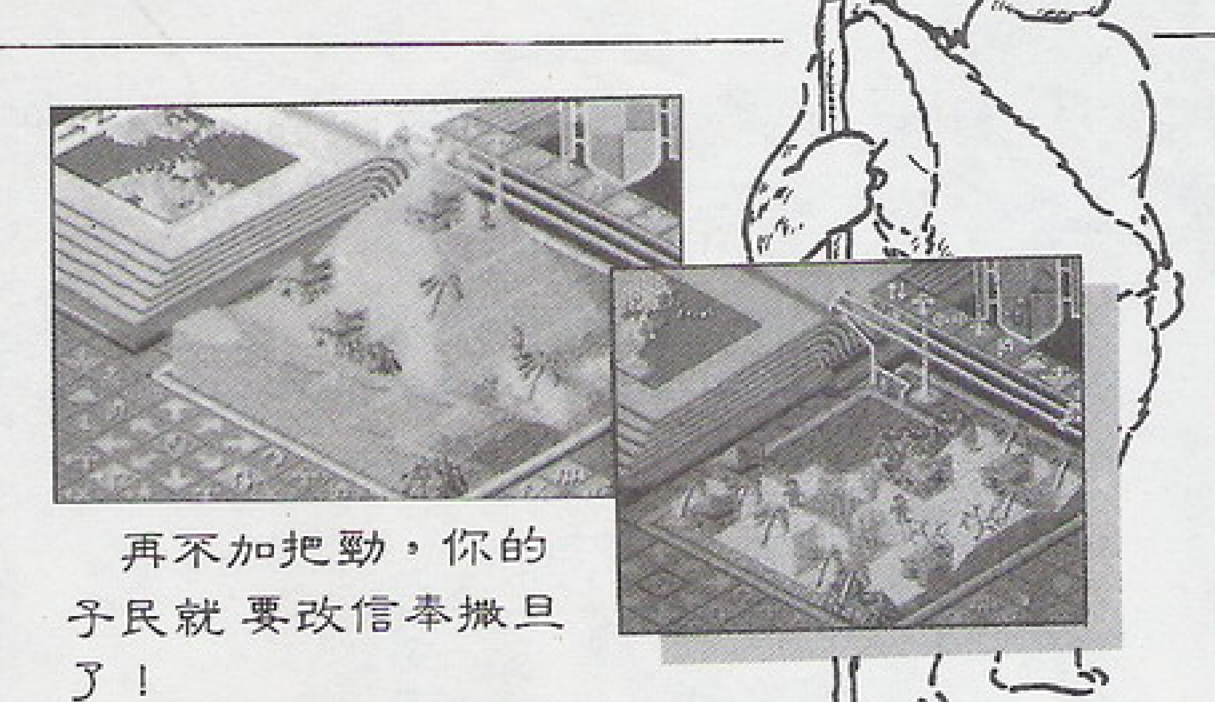
難易度	戰場名稱
524	BILQUETORY
525	RINGTMET
526	WEAVPEED
527	ALPOZHAM
528	BADWILOND
529	IMMINGLOW
530	HOBILL
531	BUGCETORY
532	SHADMPEND
533	CORHIPME
534	BINOUTOLD
535	SADAOND
536	LOWUSLOW
537	QAZDIEICK
538	VERYLOPHOLE
539	MINTEND
540	HAMPEME
541	FUTOZOLD
542	SUZWILBOY
543	DOUINGDOR
544	SHIICK
545	HURTMEHOLE
546	JOSMPLAS
547	TIMHIPAL

難易度	戰場名稱
548	CALOUTPIL
549	SCOABOY
550	SAWAUSDOR
551	KILLINPAL
552	EOALOPPERT
553	BURTLAS
554	MORPEAL
555	NIMOZPIL
556	BILWILJOB
557	RINGOGOLIN
558	WEAVOPAL
559	ALPMEPERT
560	BADMPOUT
561	IMMHIPT
562	HOBOUTBAR
563	BUGAJOB
564	SHADGBLIN
565	CORINDON
566	BINLOPMAR
567	SADTOUT
568	LOWPET
569	QAZOZBAR
570	VERYIKEER
571	MINOGOING

難易度	戰場名稱
572	HAMODON
573	FUTMEMAR
574	SUZMPLUG
575	DOUHIPHILL
576	SHIOUTMET
577	HURTEER
578	JOSGBING
579	TIMINORD
580	CALLOPCON
581	SCOTLUG
582	SWAPEHILL
583	KILLEAMET
584	EOAIKEED
585	BUROGOHAM
586	MOROORD
587	NIMMECON
588	BILMPILL
589	RINGKOPTORY
590	WEAVQAZEND
591	ALPEED
592	BADGBHAM
593	IMMINOND
594	HOBLOPLOW
595	BUGTILL



難易度	戰場名稱
596	SHADOXTORY
597	COREAEND
598	BINIKEME
599	SADOGOOLD
600	LOWOOND
601	QAZMELOW
602	VERYDIICK
603	MINKOPHOLE
604	HAMQAZLAS
605	FUTEME
606	SUZGBOLD
607	DOUINBOY
608	SHILOPDOR
609	HURTYICK
610	JOSOXHOLE
611	TIMEALAS
612	CALIKEAL
613	SCOOGOPIL
614	SWAOBOY
615	KILLDEDOR
616	EOADIPAL
617	BURKOPPERT
618	MORQAZOUT
620	BILGBPIL
621	RINGASJOB
622	WEAVSODLIN
623	ALPYPAL
624	BADOXPERT
625	IMMEAOUT
626	HOBIKET
627	BUGOGOBAR
628	SHADUJOB
629	CORDELIN
630	BINDIDON
631	SADKOPMAR
632	LOWQAZLUG
633	QAZET
634	VERYCEBAR

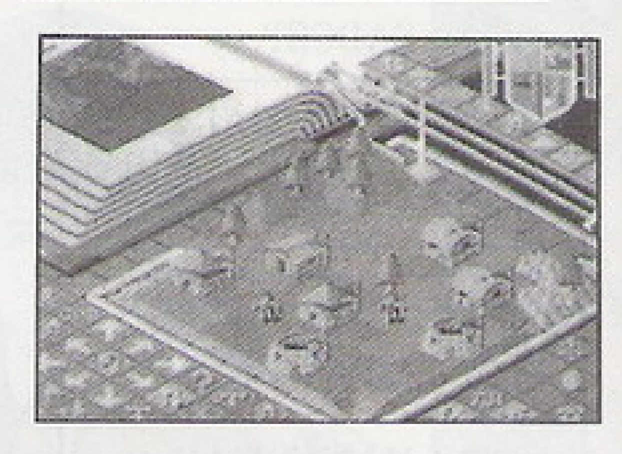


再不加把勁，你的子民就要改信奉撒旦了！

難易度	戰場名稱
635	MINASER
636	HAMSODING
637	FUTYDON
638	SUZOXMAR
639	DOUEALUG
640	SHIIKEHILL
641	HURTQUEMET
642	JOSUER
643	TIMDEING
644	CALDIORD
645	SCOKOPCON
646	SWAQAZILL
647	KILLIHILL
648	EOACEMET
649	BURASED
650	MORSODHAM
651	NIMYORD
652	BILOXCON
653	RINGUSILL
654	WEAVDIETORY
655	ALPQUEEND
656	BADUED
657	IMMDEHAM
658	HOBDIOND
659	BUGKOPLOW
660	SHADINGICK
661	CORITORY
662	BINCEEND
663	SADASME
664	LOWSODOLD

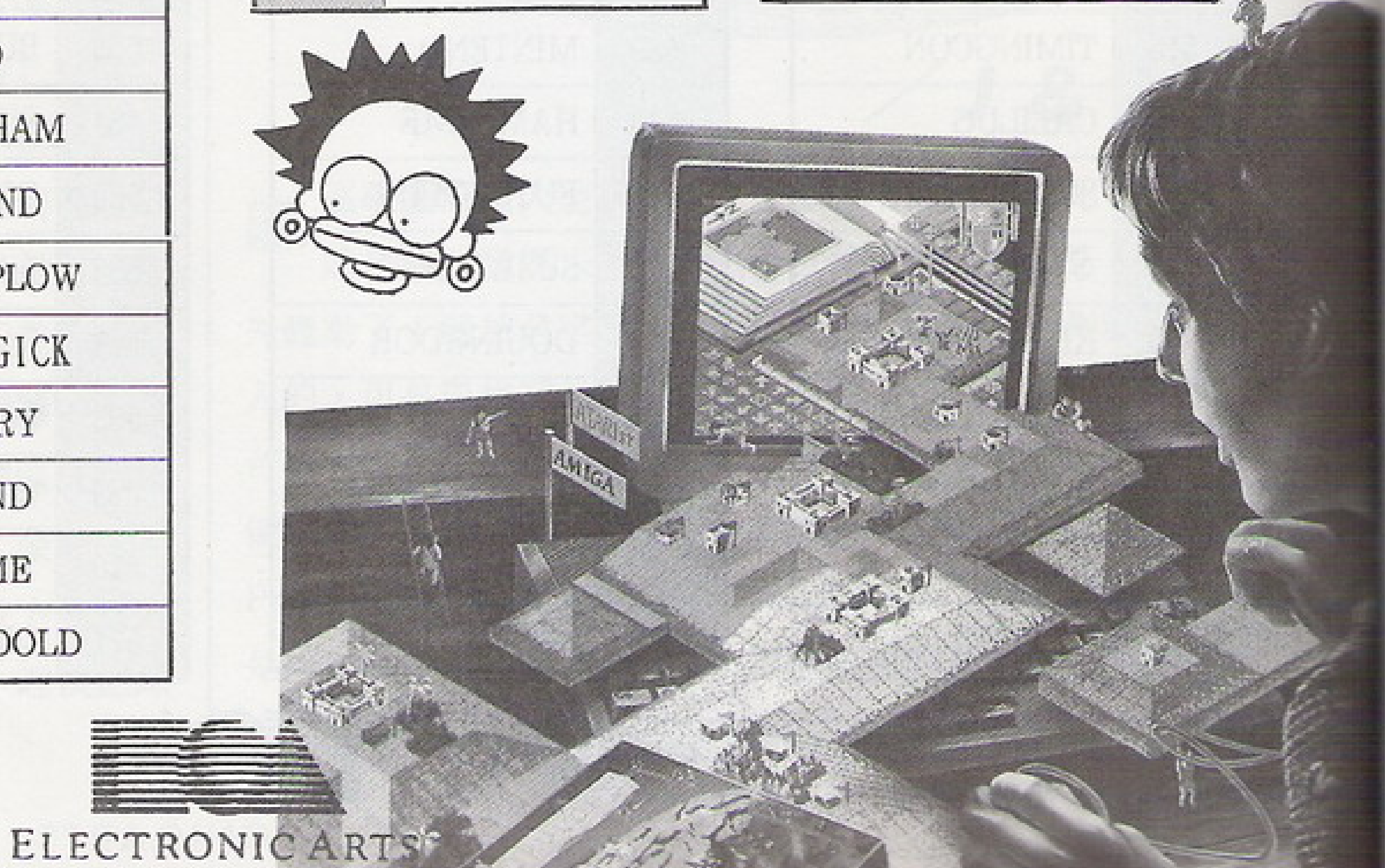
難易度	戰場名稱
665	QAZYOND
666	VERYALOW
667	MINUSICK
668	HAMDIEHOLE
669	FUTQUELAS
670	SUZUME
671	DOUDEOLD
672	SHIDIBOY
673	HURTWILDOR
674	JOSINGPAL
675	TIMIHOLE
676	CALCELAS
677	SCOASAL
678	SWASODPIL
679	KILLOUTJOB
680	EOAADOR
681	BURUSPAL
682	MORDIEPERT
683	NIMQUEOUT
684	BILUAL
685	RINGPEPIL

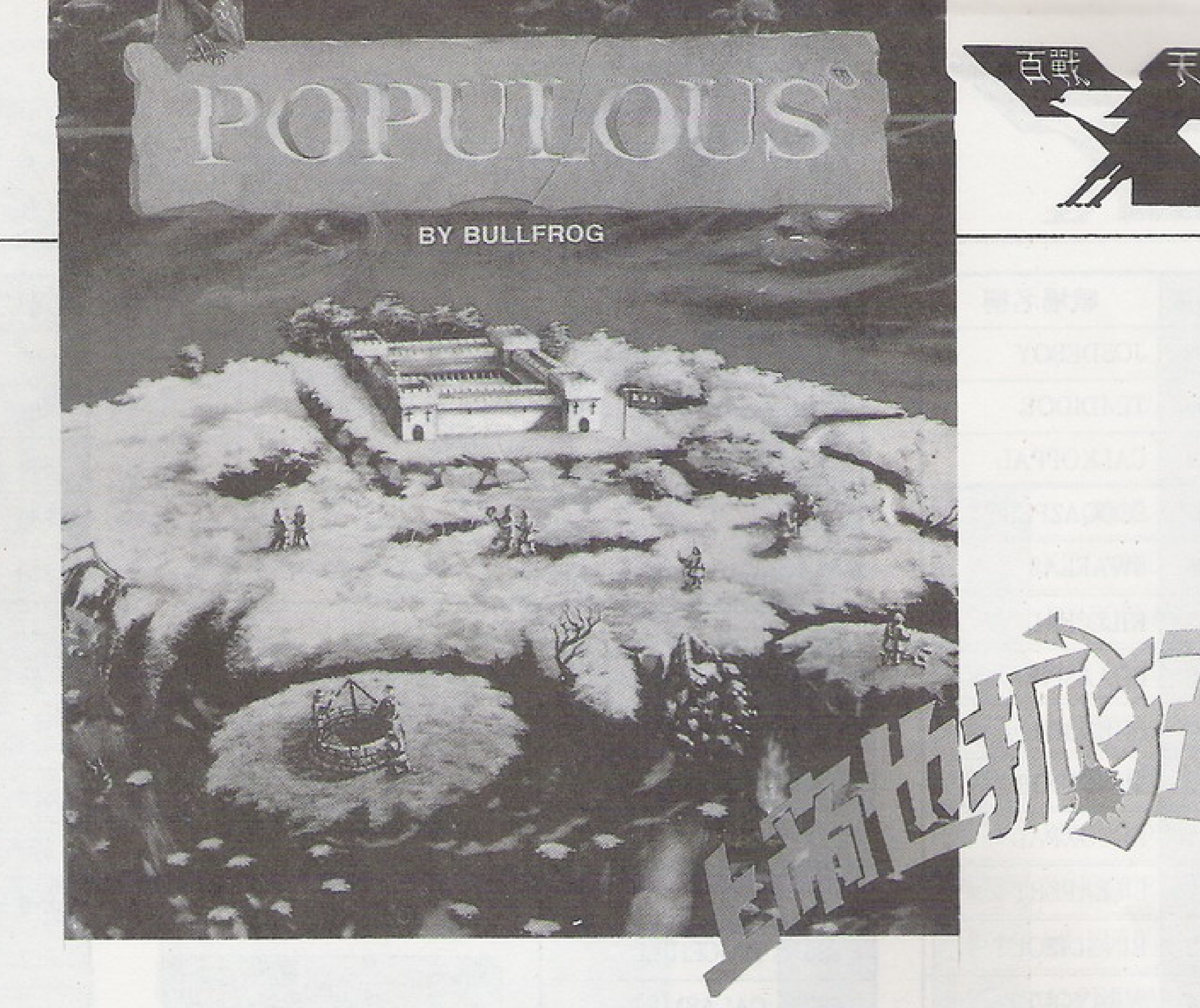
難易度	戰場名稱
686	WEAVOZJOB
687	ALPWILLIN
688	BADINGDON
689	IMMIPERT
690	HOBCEOUT
691	BUGAST
692	SHADHIPBAR
693	COROUTER
694	BINALIN
695	SADUSDON
696	LOWDIEMAR
697	QAZQUELUG
698	VERYTT
699	MINPEBAR
700	HAMOZER
701	FUTWILING
702	SUZINGORD



挖山填海、造陸，盡其在你……。

難易度	戰場名稱
703	DOUIMAR
704	SHICELUG
705	HURTMPHILL





難易度	戰場名稱
706	JOSHIPMET
707	TIMOUTED
708	CALAING
709	SCOUSORD
710	SWADIECON
711	KILLOPILL
712	EOATHILL
713	BURPEMET
714	MOROZED
715	NIMWILHAM
716	BILINGOND
717	RINGOCON
718	WEAVMEILL
719	ALPMPTORY
720	BADHIPEND
721	IMMOUTME
722	HOBAHAM
723	BUGUSOND
724	SHADINLOW
725	CORLOPICK
726	BINTTORY
727	SADPEEND
728	LOWOZME
729	QAZWILOLD

難易度	戰場名稱
730	VERYOGOBOY
731	MINOLOW
732	HAMMEICK
733	FUTMPHOLE
734	SUZHIPLAS
735	DOUOUTAL
736	SHIAOLD
737	HURTGBBOY
738	JOSINDOR
739	TIMLOPPAL
740	CALTHOLE
741	SCOPELAS
742	SWAOZAL
743	KILLIKEPIL
744	EOAOGOJOB
745	BURODOR
746	MORMEPAL
747	NIMMPPERT
748	BILHIPOUT
749	RINGQAZT
750	WEAVEPIL
751	ALPGJOB
752	BADINLIN
753	IMMLOPDON

難易度	戰場名稱
754	HOBTPERT
755	BUGPEOUT
756	SHADEAT
757	CORIKEBAR
758	BINOGOER
759	SADOLIN
760	LOWMEDON
761	QAZMPMAR
762	VERYKOPLUG
763	MINQAZHILL
764	HAMEBAR
765	FUTGBER
766	SUZINING
767	DOULOPORD
768	SHITMAR
769	HURTOXLUG
770	JOSEAHILL
771	TIMIKEMET
772	CALOGOED
773	SCOOING
774	SWAMEORD
775	KILLDICON
776	EOAKOPILL
777	BURQAZTORY

難易度	戰場名稱
778	MOREMET
779	NIMGBED
780	BILINHAM
781	RINGSODOND
782	WEAVYCON
783	ALPOXILL
784	BADEATORY
785	IMMIKEEND
786	HOBOGOME
787	BUGOHAM
788	SHADDEOND
789	CORDILOW
790	BINKOPICK
791	SADQAZHOLE
792	LOWEEND
793	QAZGBME
794	VERYASOLD
795	MINSODBOY
796	HAMYLOW
797	FUTOXICK
798	SUZEAHOLE
799	DOUIKELAS
800	SHIOGOAL
801	HURTUOLD

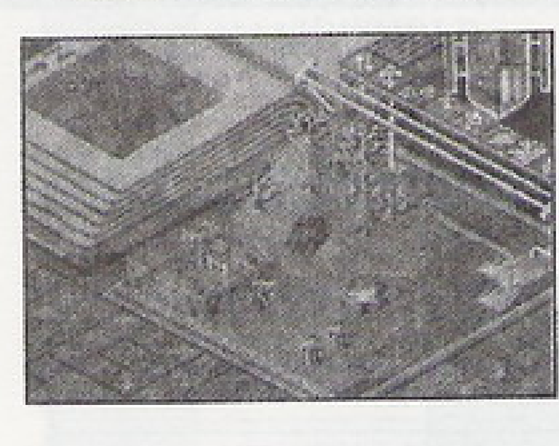




難易度	戰場名稱
802	JOSDEBOY
803	TIMDIDOR
804	CALKOPPAL
805	SCOQAZPERT
806	SWAELAS
807	KILLCEAL
808	EOAASPIL
809	BURSODJOB
810	MORYDOR
811	NIMOXPAL
812	BILEAPERT
813	RINGDIEOUT
814	WEAVQUET
815	ALPUPIL
816	BADDEJOB
817	IMMDILIN
818	HOBKOPDON
819	BUGQAZMAR
820	SHADIOUT
821	CORCET
822	BINASBAR
823	SADSODER
824	LOWYLIN
825	QAZOXDON
826	VERYUSMAR
827	MINDIELUG
828	HAMQUEHILL
829	FUTUBAR
830	SUZDEER

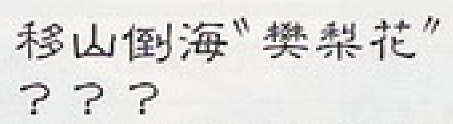
難易度	戰場名稱
831	DOUDIING
832	SHIKOPORD
833	HURTINGCON
834	JOSILUG
835	TIMCEHILL
836	CALASMET
837	SCOSODED
838	SWAYING
839	KILLAORD
840	EOAUSCON
841	BURDIEILL
842	MORQUETORY
843	NIMUMET
844	BILDEED
845	RINGOZHAM

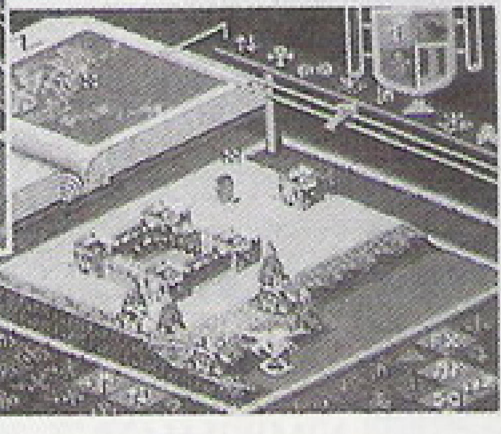
難易度	戰場名稱
846	WEAVWILOND
847	ALPINGLOW
848	BADIILL
849	IMMCETORY



850	HOBASEND
851	SUGSODME
852	SHADOUTOLD
853	CORAOND
854	BINUSLOW
855	SADDIEICK
856	LOWQUEHOLE
857	QAZUEND
858	VERYPEME
859	MINOZOLD
860	HAMWILBOY
861	FUTINGDOR
862	SUZIICK
863	DOUCEHOLE
864	SHIASLAS
865	HURTHIPAL

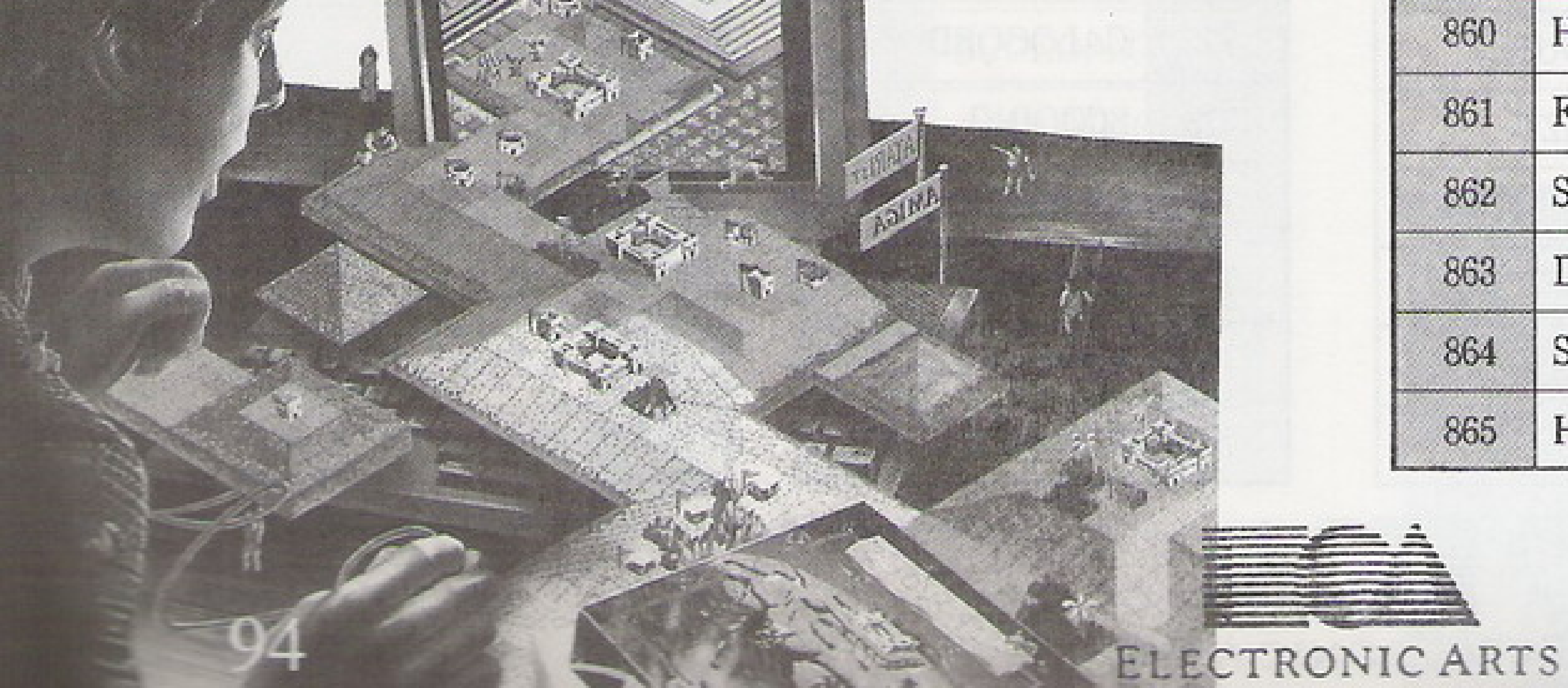
難易度	戰場名稱
866	JOSOUTPIL
867	TIMABOY
868	CALUSDOR
869	SCODIEPAL
870	SWAQUEPERT
871	KILLTLAS
872	EOAPEAL
873	BUROZPIL
874	MORWILJOB
875	NIMINGLIN
876	BILIPAL
877	RINGMEPERT
878	WEAVMPOUT
879	ALPHIPT
880	BADOUTBAR
881	IMMAJOB

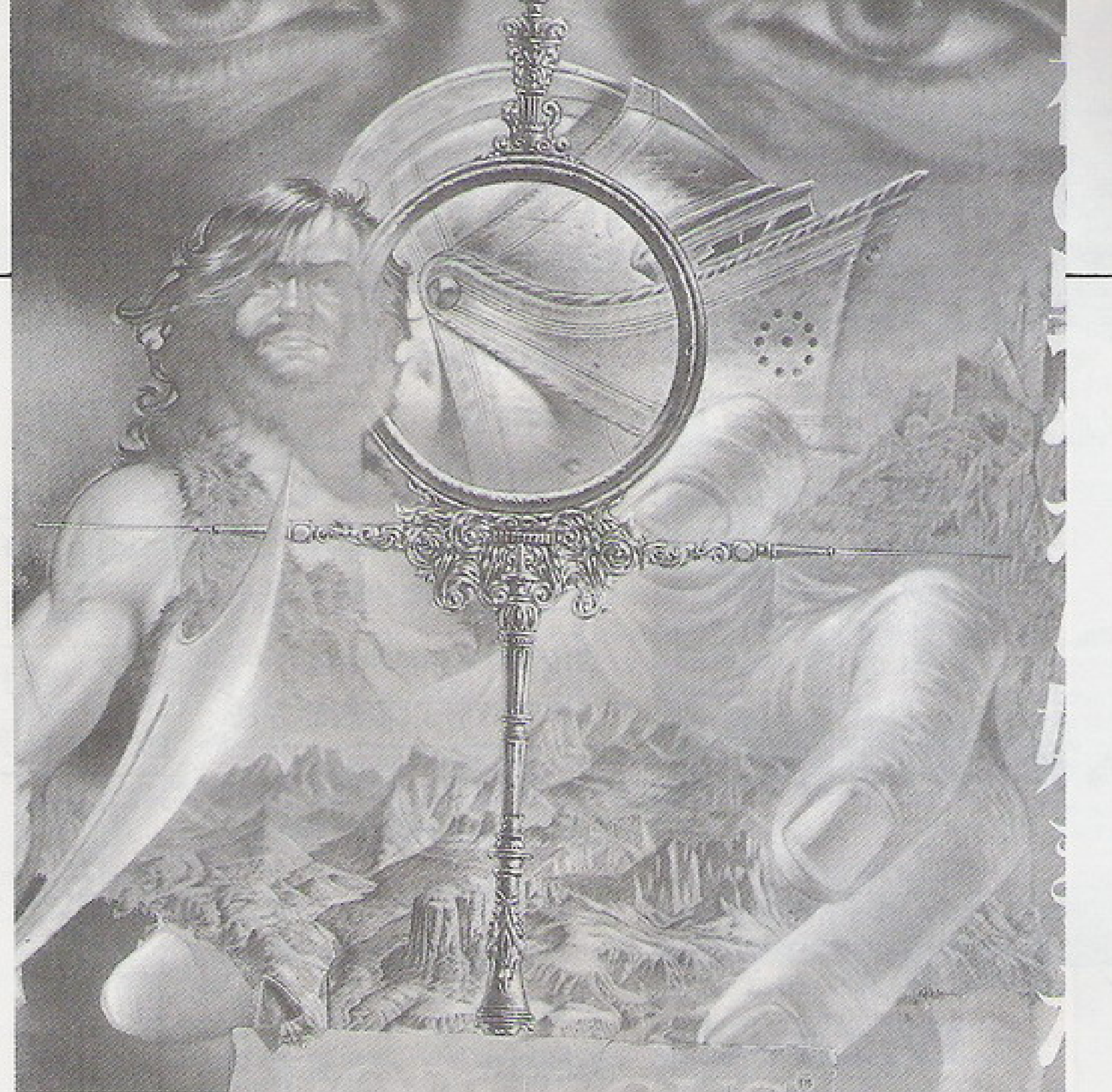




難易度	戰場名稱
882	HOBUSLIN
883	BUGDIEDON
884	SHADLOPMAR
885	CORTOUT
886	BINPET
887	SADOZBAR
888	LOWWILER
889	QAZINGING
890	VERYODON
891	MINMEMAR
892	HAMMPLUG
893	FUTHIPHILL
894	SUZOUTMET

看到自己的子民、生生不息繁衍下去，心頭也爽！





難易度	戰場名稱
895	DOUAER
896	SHIUSING
897	HURTINORD
898	JOSLOPCON
899	TIMTLUG
900	CALPEHILL
901	SCOOZMET
902	SWAWILED
903	KILLOGOHAM
904	EOAOORD
905	BURMECON
906	MORMPILL
907	NIMHIPTORY
908	BILOUTEND
909	RINGEED
910	WEAVGBHAM
911	ALPINOND
912	BADLOPLOW
913	IMMTILL
914	HOBPETORY
915	BUGOZEND
916	SHADIKEME
917	COROGOOLD
918	BINOOND
919	SADMELOW

難易度	戰場名稱
920	LOWMPICK
921	QAZHIPHOLE
922	VERYQAZLAS
923	MINEME
924	HAMGBOLD
925	FUTINBOY
926	SUZLOPDOR
927	DOUTICK
928	SHIPEHOLE
929	HURTEALAS
930	JOSIKEAL
931	TIMOGOPIL
932	CALOBOY
933	SCOMEDOR
934	SWAMPPAL
935	KILLKOPPERT
936	EQAQAZOUT
938	MORGBPIL
939	NIMINJOB
940	BILLOPLIN
941	RINGYPAL
942	WEAVOXPERT
943	ALPEAOUT

難易度	戰場名稱
944	BADIKET
945	IMMOGOBAR
946	HOBOJOB
947	BUGMELIN
948	SHADDIDON
949	CORKOPMAR
950	BINQAZLUG
951	SADET
952	LOWGBBAR
953	QAZINER
954	VERYSODING
955	MINYDON
956	HAMOXMAR
957	FUTEALUG
958	SUZIKEHILL
959	DOUOGOMET
960	SHIOER
961	HURTDEING
962	JOSDIORD
963	TIMKOPCON
964	CALQAZILL
965	SCOEHILL
966	SWAGBMET

難易度	戰場名稱
967	KILLASED
968	EOASODHAM
969	BURYORD
970	MOROXCON
971	NIMEAILL
972	BILIKETORY
973	RINGQUEEND
974	WEAVUED
975	ALPDEHAM
976	BADDIOND
977	IMMKOPLOW
978	HOBQAZICK
979	BUGETORY
980	SHADCEEND
981	CORASME
982	BINSODOLD
983	SADYOND
984	LOWOXLOW
985	QAZEAICK
986	VERYDIEHOLE
987	MINQUELAS
988	HAMUME
989	FUTDEOLD
990	SUZDIBOY
991	DOUKOPDOR
992	SHIQAZPAL
993	HURTIHOLE
994	JOSCELAS
995	TIMASAL
996	CALSODPIL
997	SCOYBOY
998	SWAOXDOR
999	KILLUSPAL
1000	EOADIEPERT



三十六天罡
七十二地煞
宿命將星
下凡………

水滸傳
人物修改補遺

／SAM & Wizavds

在水滸傳人物修改大全中，已將人物能力和性格等修改方法詳細列出，但除了人物資料區的資料以外，在人物姓名和綽號記錄的位置，也隱藏了一些秘密。

各位在觀看人物資料時，可曾注意畫面中，上方兩張小圖片：舵手和船呢？舵手的資料就在人物綽號的最後一個 Byte，此位元尚有別的意義，即此人物的性別，性別會影響人物的說話習慣，但對遊戲進行影響不大。

以下用勇將兼帥哥花榮(Hua Rong) 作示範，修改此位元：

①首先進入 Pctools 之 Find 或 Search 功能搜尋花榮的名字或綽號。（檔名 Suidatal.cim）

②找到之後可看到下一個人物是大刀關勝，在關勝名字前，也就是 G 的前面，此位元即是舵手和性別的記載位元。

修改的方法可參照表一打入相關的值，因為其換算方法相當奇怪，在此不多作討論。

特別注意，在進入遊戲之後，可能你會想要儲存進度，這樣的話，程式會去讀 Suidatal.cim 的人名區，所以根治的方法，乃是連第一時期也一併改，否則人物的舵手能力可能會再消失。

各位是否發現在舵手記錄位置前有一Byte 值為08的呢？（指花榮）此 Byte 每一個人都不相同，各位應可想出它的代表意義吧！沒錯，就是人物肖像的修改位置，此位元的用法如下：

更換主將：你可以把鈕文忠的值（A4）或其他帥哥帥妹的值填入，便有一個很帥的領導者，玩起來心中痛快。

參考以上的方法，可能使你的陸軍成為兩棲部隊，反正舵手能力對戰鬥有利，不改白不改，但要注意別讓變性手術胡亂施在人物身上，花榮女士……怪噁心的！

男性有舵手能力	C0
男性無舵手能力	80
女性有舵手能力	43
女性無舵手能力	89或00

帥哥帥妹們的FACE碼(16進位)

史　進	16
花　榮	08
鈕文忠	A4
山士奇	23
瓊　英	58
李師師	80
白　欽	AF
蕭嘉穗	61



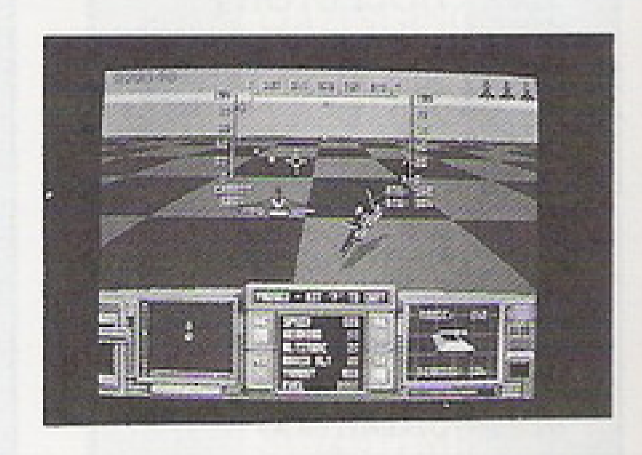


避彈法

／沈建志

各位空戰奇兵們，你們是否曾經在忙著與敵機纏鬥時，飛彈警示器卻響個不停，而使你慌了手腳。或是當你準備攻擊地面目標時，卻半路殺出了一枚 SAM 追著你滿天跑呢？從現在起這種麻煩將不會再有了。只要將音效關掉，就會發現敵軍的導引飛彈全不見了。這樣你就可以專心的執行任務，那些討厭的小蒼蠅不會再來煩你了。

還有附帶一提，當轟炸地面目標時，並不一定要使用貼地飛行功能，只要飛彈有鎖定，打出照樣百發百中。



/RICHARD & 馬爾寇溫

泰坦風雲

資料修改

首先，開機之後，進入遊戲，先召集隊員（不召集也可，筆者建議最好在交誼廳，因為那裡職業較多。召集完之後，將遊戲儲存下來，然後再回到 DOS 並進入 PcTools，找到 Savegame . Dat 檔使用 View／Edit 功能，然後依表修改，此修改法以主角為例，其他隊員可依姓名來尋找修改位置，在姓名之後，所遇到第一個不是 00 的位元，即為性別，其他就以此類推。.

註：每一種物品佔兩位元，前一位元為物品代號，後一位元為數量。要改變物品的話，請參考表 2 來修改，數量修改為01～09之間。共可擁有 9 項物品。

● 表一

磁區：00		
位　址	意義	修 改 值
$300	性別	不用修改
$301	年齡	不用修改
$302～$313	屬性	01～10
$314～$334	技能	01～10
$338～$355	物品	（註）
$356～$359	金錢	不可超 FF FF 00 00

● 表三技能表

此表以主角為例

314	administ
315	arc gun
316	auto
317	Blade
318	Bttl arm
319	Cudgel
320	Electric
321	Gambling
322	Golum
323	Handgun
324	Language
325	Medical
326	Mechanic
327	Melee
328	Mining
329	Program
330	Rifle
331	Strategy
332	Street
333	Tactics

● 表二物品表

01	Fists
02	Model
03	Uzi rifle
04	Aslt
05	Auto carb
06	Pulse lzr
07	Part beam
08	Buzz gun
09	.2mm Pistol
0A	.9mm Pistol
0B	.357 rvlvr
0C	.45 Calibr
0D	.44 magnum
0E	Mazer
0F	Phazer
10	Synapse bm
11	Target rfl
12	Sport rfl
13	Sniper rfl
14	Carbine
15	Magnum rfl
16	Lzr crbne
17	Blaster
18	Reuver rfl
19	Barb dart
1A	Throw Knif
1B	Shurilen
1C	Molotov
1D	Hand gren
1E	Shock sphr
1F	Mind melt
20	Blow gun
21	Bow
22	Comp bow
23	Cross bow
24	Gren lnchr
25	Acid jet
26	Flichet
27	Pckt Knife
28	Switch bld
29	Combat bld
2A	Short sword
2B	Light bld
2C	Energy bld
2D	Render
2E	Rubber hos
2F	Bat
30	Night stik
31	Black jack
32	Lead pipe
33	Pulse prod
34	Marrow bat
35	Arc gun
36	Freeze gun
37	Synapser
38	Chun gun
39	Flm throwr
3A	Stun gun
3B	Paralizer
3C	Mind blast
3D	Flak juckt
3E	Vac suit
3F	Reflect
40	mesh armor
41	Hydor armor
42	Bttl armor
43	Armor
44	Golum armor
45	Bandage
46	Injection
47	Compress
48	Heal salve
49	Melder
4A	Med kit A

HOW DO YOU LOSE A CITY?

4B	Med kit B
4C	Med kit C
4D	Mind mend
4E	Wallet
4F	Watch

● 表二物品表

50	Tools
51	Rifle Sigt
52	LT armor
53	Med armor
54	Hvy armor
55	Tentacal
56	Mandible
57	Fangs
58	Pincers
59	Spine

● 表二物品表

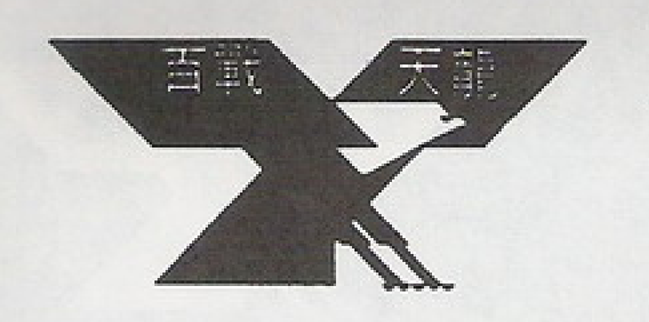
JOINT OFFICE OF THE CONTROLLERS

CLASS 9 SECURITY

PARAMOUNT MINING, INC. PRIMUS, TITAN

● 表二物品表

5A	Gas bomb
5B	Death duste
5C	Spittle
5E	Magma
60	Shock



獸王記修改法

/Joe Line

(1)人數修改法

經過二年漫長的等待，終於獸王記出現在 PC 的畫面上。本人一獲知獸王記出片之後，立即火速趕到經銷商買了一片回家試試，嗯！還真不錯，既提供了選關功能，而且還有儲存進度的功能。不過只能儲存一個進度是一個小小的缺點，從畫面及操作方法來說，是一個值得一玩的好遊戲，可是第二關可就移植得不算很好，因為魔王發射的「蛋蛋」，不像大型電玩一樣好清除，並且龍人的閃電並無法對魔王產生很大的傷害，以致於在此總得死上好幾次，甚至遊戲到此就過不了，所以本人經過數天廢寢忘食的研究，終於找出人數所在的位址，Now 就動用你的 PC-TOOLS 幫二位獸王加些兄弟吧！

請依照下列步驟修改，否則改後當機可怪不了本人。

步驟：

(1)啟動 PC-TOOLS。

(2)備份一份 Savegame.DAT 檔，以免改錯地方無法收拾。

(3)利用 PC-TOOLS 之 View／Edit 之功能叫出 Savegame.DAT 檔。

(4)正確位址如附表所示，①處表 Player 1 的人數，②處表 Player 2 的人數，最高值為7F，超過的話就會 Game Over，Do You Know？

(5)位址01處為關數，從01到05，不過最好不要改，否則有當機的可能。



(2)變身改造大法：

假如你嫌每一關用來對付魔王的變身人物不太容易打死魔王，本人提供一個超級秘技，這秘技可是我嘔心瀝血好不容易才求得的，沒買軟體世界雜誌的不要告訴他。他若想知道，請他去買一本軟體世界雜誌〈促銷一下〉，因為這可是有智慧財產權啊！有沒有看過第一關變身為龍人、虎人、熊人？我想只有看過狠人吧！可是在我的遊戲中，第一關是用虎人與熊人，第二關用虎人與龍人，第三關是用虎人與熊人，第四關是用龍人與狠人，第五關皆用龍人，如此一來過關就跟喝白開水一樣簡單，說了這麼多，真怕總編輯不高興，只好將秘技獻出給諸位大爺享用了。

(1)進入 PC-TOOLS 中叫出那個 Savegame.DAT 檔，其餘步驟與前面(2)、(3)同，正確位址為：player 1是34，player 2是84，皆是人數後面第一個位址。

(2)將所在位址改為01即表示獲得一個能源球，02表示二個，03代表變身為狠人，04為龍人，05為熊人，06即為虎人。

(3)第一關龍人的防護罩對落下的怪頭無作用，第三關狠人的火球對頭射才有作用，第五關最好的變身是龍，因為第五關的頭目只會在地上「爬」，所以龍人飛在空中一直用防護罩便能將它輕易殺死，以上是我的攻略心得。

(4)自己想要用何種變身就用何種，不必讓程式來控制你的變身人物。

(5)特別注意有些變身在某些關裡不能更改，不然就會當機，修改的 Savegame.DAT 必需是 Save 過的，不然有改跟沒改一樣，若你的 Savegame.DAT 還沒 Save 過，請參照使用手冊自己 Save 一次，My 秘技到此結束，bye! bye!

```
PC Tools Deluxe R4.21                                          Vol
--------------------------------File View/Edit Service----------
Path=A:\*.*
File=SAVEGAME.DAT   Relative sector 0000000, Clust 00269, Disk

Displacement ------------------- Hex codes---------------------
 0000(0000)  30 1A FF 03 40 00 FF 6F 00 FF 8F 00 09 A0 00 0B
 0016(0010)  C0 00 0D E0 00 0F 00 01 11 F0 FF FF FF FF FF 6F
 0032(0020)  01 04 00 01 19 A0 01 1B C0 01 1D E0 01 1F 00 02
 0048(0030)  21①20 02 23 40 02 25 60 02 27 80 02 29 A0 02 2B
 0064(0040)  C0 02 2D E0 02 2F 00 03 31 20 03 33 40 03 35 60
 0080(0050)  03 FF 8F 04 00 F0 FF 3B C0 03 FF EF 03 3F 00 04
 0096(0060)  41 20 04②43 40 04 45 60 04 47 80 04 49 A0 04 4B
 0112(0070)  C0 04 4D E0 04 4F 00 05 51 20 05 53 40 05 55 60
 0128(0080)  05 57 80 05 59 A0 05 5B C0 05 5D E0 05 FF 0F 06
 0144(0090)  61 20 06 63 40 06 65 F0 FF 67 80 06 69 A0 06 6B
 0160(00A0)  C0 06 FF EF 06 6F 00 07 71 20 07 73 40 07 75 60
 0176(00B0)  07 77 80 07 79 A0 07 7B C0 07 7D E0 07 7F 00 08
 0192(00C0)  81 20 08 83 40 08 85 60 08 87 80 08 89 A0 08 8B
 0208(00D0)  C0 08 8D E0 08 8F 00 09 91 20 09 93 40 09 95 60
 0224(00E0)  09 97 80 09 99 A0 09 9B C0 09 9D E0 09 9F 00 0A
 0240(00F0)  A1 20 0A A3 40 0A A5 60 0A A7 80 0A A9 A0 0A AB
```

香港讀者：不要讓你的權益睡著了！請參閱本期第62頁

•產品目錄•

※遊戲名稱前有※表示支援魔奇音效卡，編號中的「貴」指貴族版，「珍」指珍藏版

動作

遊戲名稱	編號	售價
機動戰士 I	貴6	150
怒 I	貴11	80
惡魔城	貴22	150
鬥之輓歌	貴24	80
忍者大對決	貴35	80
卡諾夫	貴40	150
鐵手戰神	貴42	80
瘋狂大毀滅	貴45	80
死亡之劍	貴47	80
綠扁帽	貴53	150
最後的忍者	貴59	150
瘋狂大賽車 I	貴62	80
黑街風雲	貴63	80
送報童	貴64	80
霹靂飛車	貴69	80
怒 II 一怒號層圈	貴70	80
4×4越野大賽車	貴76	80
飛紐戰士	貴81	80
空降遊騎兵	貴89	80
雙截龍 I	貴94	150
前進高棉	貴96	150
終極警探	貴101	150
快打旋風	貴110	150
威探闖通關	貴111	150
古巴反戰	貴114	150
狂飆飛車手	貴115	80
快打磚塊 I	貴116	80
時空大盜	貴117	80
星際征服者	貴118	80
小鮫立大功	貴119	80
龍之忍者	貴120	150
屠龍記	貴122	80
魔宮傳奇	貴125	80
高速賽車	貴128	80
魔鬼訓練營	貴129	80
街頭鬥士	貴130	150
※空中飛鷲	貴132	150
※熱血高校	貴134	150
※蜘蛛人	貴138	150
機器戰警	貴140	80
蠻俠神鷹	貴141	80
閃電鋼球	貴143	150
瘋狂大賽車 II	貴144	80
世界怪物大競賽	貴145	150
時空戰士	貴146	150
集中火力	貴147	150
※快打磚塊 II	貴148	80
無敵神槍	貴149	150
毀天滅地	貴150	150
魔斧	貴156	150
超人	貴157	150
※烏茲衝鋒槍	貴159	150
太空小蜜蜂	貴160	80
聖戰奇兵・動作版	貴163	150
毀滅戰士	貴164	80
殺人執照	貴165	80
猛鬼逛街	貴167	150
忍	貴170	150
※衝鋒飛車	貴172	150
※異形	貴173	150
終極警探・電影版	貴174	150
雙截龍 II	貴176	80
※武道館	貴177	150
槍林彈雨	貴180	150
※第一滴血 III	貴181	150
異星異形 II	貴182	150
聖劍之征	貴185	150
※快樂泡泡龍	貴192	150
激流浪子	貴196	150
拼礁盤	貴199	150
※波斯王子	貴200	150
異星異形 I	貴201	150
跳跳飛球	貴202	150
※惡魔城傳說	貴204	150
叢林之神	貴206	80
雲國小精靈	貴207	80
巴黎一達卡越野大賽	貴210	150
※好夢連床	貴211	150
※獸王記	貴212	150
※蝙蝠俠	貴213	150
銀行大盜	貴217	80
※油龍戲縫	貴229	180
※霹靂男兒	貴231	150
※決戰俄羅斯	貴232	150
十字逆襲	貴234	80
※魔點	貴235	150
※通天蜘蛛人	貴237	150
空戰奇兵	貴239	150
風神傳承	貴240	150
長槍英雄	珍6	230
魔鬼戰警	珍10	230
※宇宙神風號	珍13	270
※魔鬼剋星 II	珍26	270
太陽神之眼	珍34	230
終極孤鷹	珍39	270
出擊飛龍	珍43	230
※金牌拳王	珍50	230
※忍者龜	珍55	270
※賽車追逐戰	珍58	270
※快樂潛水伕	珍61	230
※魔境傳說	珍62	230
※機動戰士 II	珍68	230
※NEW 星式7號	珍72	270
※魔術彩球	珍77	230
※夜班玩具廠	珍80	230

戰鬥

遊戲名稱	編號	售價
飛狼突擊 II	貴16	80
大海盜	貴23	150
戰斧	貴32	80
空中英雄	貴38	80
紅色十月號	貴39	80
深太空	貴50	80
火狐狸	貴55	80
風雲戰艦	貴61	80
坦克大對決	貴86	150

運動

遊戲名稱	編號	售價
天生好手	貴5	80
燃燒的野球 I	貴14	80
野外籃球	貴15	80
加州運動會	貴27	80
野外棒球	貴73	80
漢城奧運（上下）	貴80	300
最後挑戰	貴82	80
撞球大賽	貴98	80
籃球1對1	貴102	150
強棒再出擊	貴104	150
※海灘排球王	貴123	150
迷你高爾夫	貴124	80
職業網球大賽	貴189	180
藍天碧海風浪板	貴193	80
※雪國狄斯奈	貴197	150
1990世界杯足球賽	貴209	150
※職業高爾夫巡迴賽	貴223	150
立體花式撞球	貴224	80
NBA大賽	貴230	150
※燃燒的野球 II	珍35	230

冒險

遊戲名稱	編號	售價
風雲際會	貴52	150
瘋狂大樓	貴68	80
黑暗金字塔	貴136	80
地心探險	貴153	150
瑪雅迷蹤	貴183	150
極光勇士	貴222	150
※聖戰奇兵・冒險版	珍21	340
※紗之器	珍49	340
※未來戰爭	珍59	230
※小人物狂想曲	珍60	300
※異形神殿	珍63	230
※猴島小英雄	珍69	420
※撥雲見日	珍78	340
※飛越杜鵑窩	珍82	420

立體文字冒險

遊戲名稱	編號	售價
幻想空間 I	貴21	150
宇宙傳奇 II（上下）	貴25	230
※羅塞拉的冒險	珍3	460
※幻想空間 II	珍4	340
※警察故事 II	珍7	340
淘金熱	珍11	300
※宇宙傳奇 III	珍15	340
※幻想空間 III	珍30	420
※英雄傳奇 I	珍36	500
※代碼：冰人	珍47	460
※亞瑟王傳奇	珍51	500
英雄傳奇 II 一烈火神兵	珍86	420

角色扮演(RPG)

遊戲名稱	編號	售價
忍者傳奇	貴30	150
歐洲公路戰	貴43	80
巫術 IV	貴56	80
影之門	貴65	150
飛輪武士（上下）	貴95	150
冰城傳奇 II	貴105	150
鐵甲爭霸戰	貴108	150



●產品目錄●

✻國王傳奇	貴113	80
泰坦風雲	貴186	150
梅杜莎指環	貴221	150
御封戰將	貴226	150
未來之魔法	珍2	180
光芒之池	珍9	230
魔法門 II	珍17	230
冬之魔	珍18	230
青色枷的詛咒	珍20	270
銀河英雄	珍27	180
✻克萊恩英豪	珍40	270
✻創世紀 VI	珍44	380
武士傳說	珍45	340
✻銀色七首之謎	珍56	180
火龍之戰	珍66	180
✻拯救地球	珍74	230
✻洪荒帝國	珍81	230

動作角色扮演

遊戲名稱	編號	售價
喋血艦長	貴106	150
幽城寶藏	貴133	150
預言奇兵	貴139	150
伊蘇國	貴155	150
變形金鋼	貴161	150
✻銀河超能力戰記	貴175	150
地心攔截	珍12	230
仙境故事	珍25	230
✻風行者	珍31	230
✻魔界歷險	珍48	340
神劍封魔	珍84	230

智育

遊戲名稱	編號	售價
瘋狂大家樂	貴3	80
魔法彈珠檯	貴10	80
迷宮組曲	貴17	80
賭王鬥千王	貴18	80
鑽石迷宮	貴31	80
深入虎穴	貴33	80
奪寶奇兵	貴34	150
俄羅斯方塊 I	貴37	80
神奇王國	貴48	150
打磚塊	貴49	80
銀河迷宮	貴58	80
摩登時代	貴67	80
洛城警騎	貴75	80
決戰西洋棋	貴107	150
全力反彈	貴137	80
美女撲克・歐洲版	貴151	80
立體俄羅方塊	貴158	80
水管狂想曲	貴166	80
俄羅斯方塊 II	貴171	150
✻電腦病毒防衛戰	貴179	80
奇中棋	貴184	80
重金屬美女	貴187	80
✻粒子世界	貴203	80
✻臉譜方塊－俄羅斯三代	貴215	150
意亂情迷	貴216	150
✻撲克萬花筒	貴218	150
✻鑽石方塊	貴225	80
石之道	貴228	150
✻明星撲克	珍23	230
炸彈小子	珍41	230
✻四川省	珍46	270

✻決戰中國象棋	珍67	230
✻新陸軍棋	珍75	180
✻人生劇場	珍76	230
上海 II	珍85	230

戰略

遊戲名稱	編號	售價
眼鏡蛇計劃	貴46	80
銀河帝國大決戰	貴71	80
信長之野望（上下）	貴77	150
三國志（上下）	貴78	230
聖女貞德	貴135	150
北與南	貴194	150
核戰狂人夢	貴205	150
行星末日戰記	貴219	150
✻楚漢之爭	貴233	150
水滸傳	珍32	230
✻凱撒大帝	珍57	230
長槍之役	珍64	180
鐵路大亨	珍87	290
全球戰略	珍88	180

模擬（飛機）

遊戲名稱	編號	售價
捍衛雄鷹	貴28	80
海獵鷹戰鬥機	貴51	150
俯衝轟炸機	貴92	80
飛向北越	貴109	80
藍天使飛行特技小組	貴191	80
F-19 隱形戰鬥機	珍5	290
✻F-15 鷹式戰鬥機 II	珍22	180
✻A-10 坦克殺手	珍28	270
噴射戰鬥機	珍33	230
戰鬥轟炸機	珍42	270
✻SU-25 戰鬥機	珍73	230
✻藍十字勳章	珍79	300
紅爵士	珍89	300

模擬（直升機）

遊戲名稱	編號	售價
無敵飛狼	貴1	150
✻百戰鐵翼	珍52	180

模擬（坦克）

遊戲名稱	編號	售價
重金屬坦克	貴126	80
火戰車	貴131	150
M4 雪曼坦克	貴190	150
✻裝甲雄獅	珍38	290

模擬（汽車）

遊戲名稱	編號	售價
名車大賽 I	貴19	80
GP 大賽車	貴85	80
名車大賽 II	貴121	150
名車大賽 II 資料片	貴121	150
城市大賽市	貴154	80
古董名車大賽	貴178	150
✻風馳電掣	貴188	150

特技飛車	貴195	80
✻名車大賽 III	珍70	230

模擬（機車）

遊戲名稱	編號	售價
超級機車賽	貴20	80
機車越野賽	貴142	150
✻方程式機車賽	貴168	150

模擬（潛艇）

遊戲名稱	編號	售價
✻688攻擊潛艇	珍16	180
✻紅色風暴	珍24	230
✻從海底出擊	珍54	180
✻死亡潛航 II	珍65	270
✻U式海狼潛艇	珍83	230

模擬（其他艦艇）

遊戲名稱	編號	售價
火爆魚雷艇	貴103	80
✻砲艇	貴198	150

模擬（其他）

遊戲名稱	編號	售價
模擬城市地形編修程式	貴220	150
醫生也瘋狂	珍8	230
模擬城市	珍29	180
✻上帝也抓狂	珍37	180

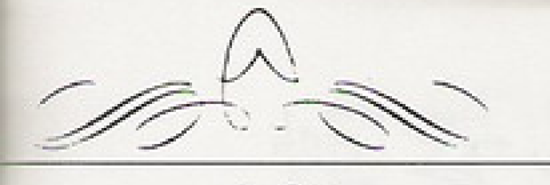
其他

遊戲名稱	編號	售價
核子防衛戰	貴13	80
✻水果盤	貴162	80
✻百戰百勝電玩篇	貴214	150
✻激戰M星雲	貴227	150
✻麻雀學園	貴236	150
✻銀河飛將秘密任務資料片	貴238	80
摩登原始人趣味大競賽	珍19	270
✻飛龍騎士	珍53	270
✻銀河飛將	珍71	340

香港地區價目表

項目	售價
貴族版單片	HK$ 30
貴族版雙片	HK$ 50
珍藏版雙片	HK$ 65
珍藏版3片	HK$ 80
珍藏版4片	HK$ 95
珍藏版5片	HK$ 110
珍藏版6片	HK$ 120
珍藏版7片	HK$ 130
珍藏版8片	HK$ 140
珍藏版9片	HK$ 150
珍藏版10片	HK$ 160
三片大包裝	HK$ 110
軟體世界雜誌	HK$ 25
魔奇音效卡	HK$ 550

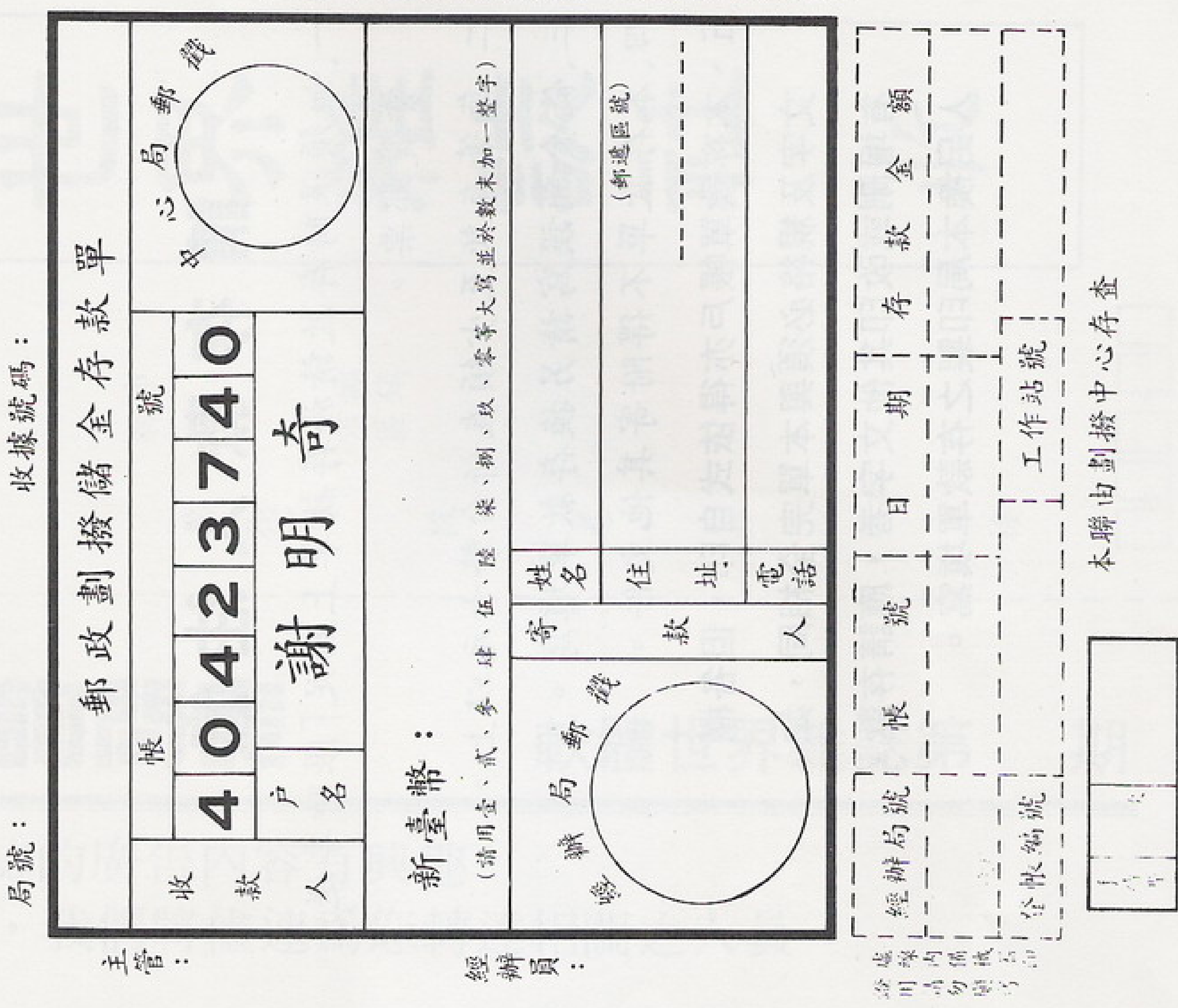


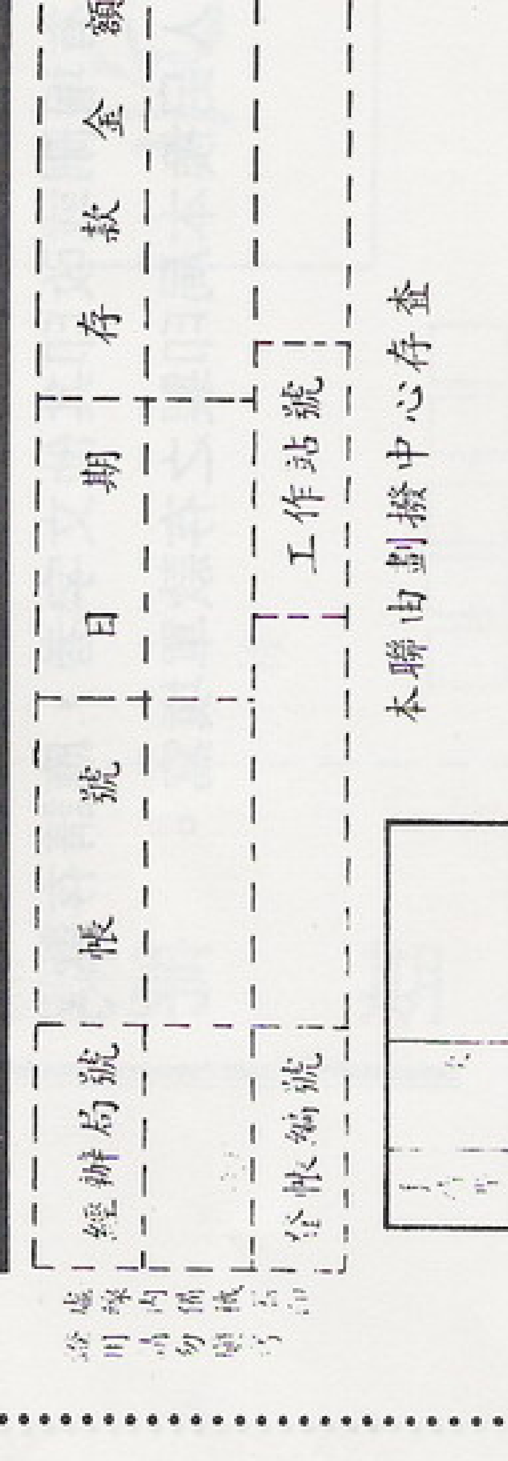


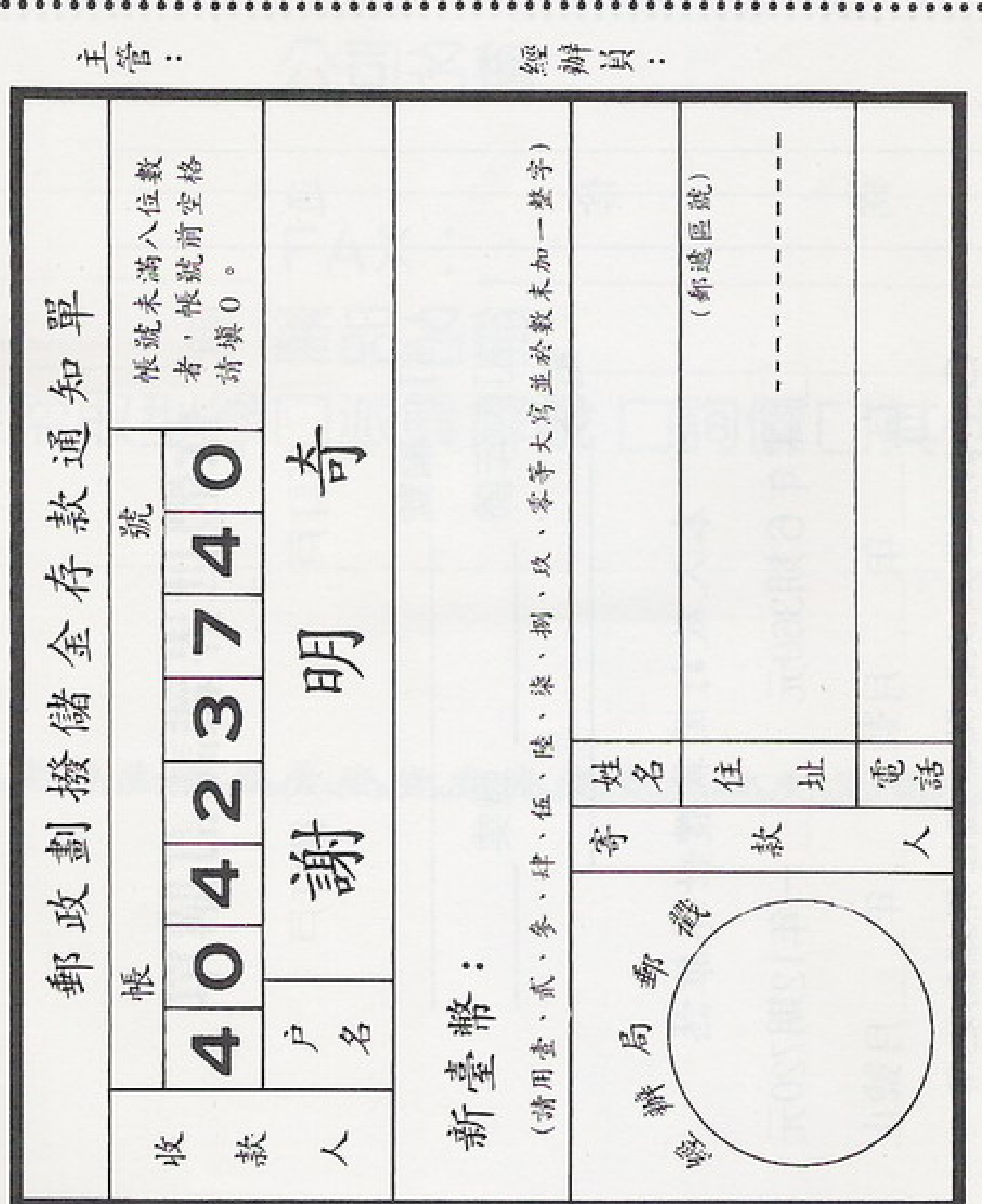
第10～13期要目



續後頁







三國志經驗增加法
X.Y.Z.領軍，強棒再出擊
水管狂想曲跳關密碼與補充
快打旋風三大絕招簡易用法
快打旋風飛躍過關祕招
時空戰士無敵版
獨眼龍叛國記一再談快打旋風修改

第 12期

遊戲攻略

尋覓幽城寶藏（四）
蘿塞拉的冒險攻略（二）
毀滅戰士攻略地圖與心得
風行者傳奇完結篇
幻想空間III完全攻略
銀河英雄完全攻略（二）

百戰天龍

F-15拜將封侯篇
毀天滅地趣味特技
小鮫立大功修改五招
幽城寶藏開鎖記要
F-19武器數量與飛行員狀態修改法
信長之野望戰爭地形修改法
威探闖通關新發現
信長之野望斷糧戰法
信長之野望快速實現法
信長之野望一北海道絕地大反攻
方程式機車賽登上冠軍寶座妙招

第 13期

遊戲攻略

聖戰奇兵動作版攻略地圖
太空捕快完全攻略
蘿塞拉的冒險攻略（三）
伊蘇國重享太平（一）
水滸傳閃電戰法
銀河英雄完全攻略（三）
衝鋒飛車心得篇
英雄傳奇 I 訓練課程
仙境故事完全攻略

百戰天龍

F-19地圖大發現
星際突擊隊資料修改篇
模擬城市一用不完的建設經費
預言奇兵怪物情報
水管狂想曲大加八千分
模擬城市一東京簡易重整法
雙截龍II過肩摔
噴射戰鬥機三十二種任務一應俱全
方程式機車賽施法妙招
預言奇兵定身殺法
毀天滅地一痛宰馬林
空中飛鯊無敵版
預言奇兵資料修改篇

完

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。
二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。
三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。
四、本存款單不得附寄其他文件。
五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界雜誌訂購單

通信欄

□新訂戶　□續訂戶
訂戶編號＿＿＿＿＿＿
訂戶年齡＿＿＿＿＿　職業＿＿＿＿＿
電話＿＿＿＿＿＿＿＿

本人欲訂閱軟體世界雜誌
□半年6期360元　□一年12期720元
自＿年＿月號至＿年＿月號止
⊙本劃撥單只供訂閱軟體世界雜誌之用
⊙國外訂戶暫不受理

此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。**否則應請換單另填。**

高雄郵政28—34號信箱

智冠科技

軟體世界雜誌社 收

□□□-□□

正 郵
貼 票

縣市 市鄉區鎮 路(街) 段 巷 弄 號 樓

廣告內容詢問表

軟體世界雜誌第 期

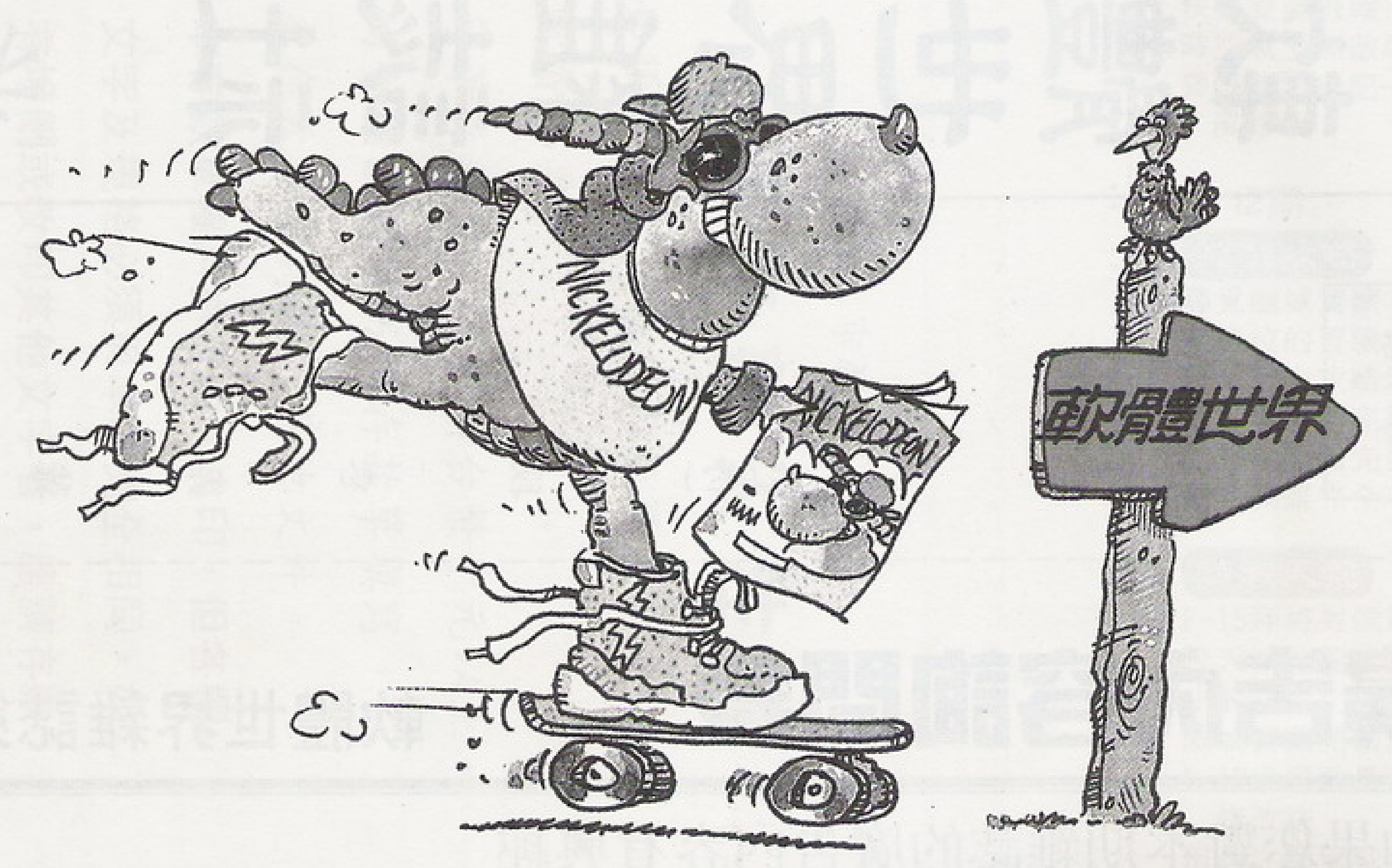
如果您對本期雜誌的廣告內容有興趣
請詳填本詢問表，我們將儘速爲您轉達相關之人員

姓名：＿＿＿＿＿＿ 公司名稱：＿＿＿＿＿＿
連絡住址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
電話：＿＿＿＿＿＿ FAX：＿＿＿＿＿＿
廣告頁碼：第＿＿＿頁 產品名稱：＿＿＿＿＿＿
服務項目：□索取型錄□派員解說 □詢價□其他

四、我有話要說

請沿此線截開!!

讀者意見調查表



★請依摺線摺疊，並用釘書機裝訂好，貼足郵票寄回。

一、喜歡玩那些類型遊戲？

□動作　□戰鬥　□立體文字冒險　□冒險
□戰略　□模擬　□動作角色扮演　□角色扮演
□運動　□智育　□其他：＿＿＿＿＿＿＿

二、編輯意見

1.希望刊出那些的遊戲的攻略？

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

2.希望刊出那些的遊戲的修改篇？

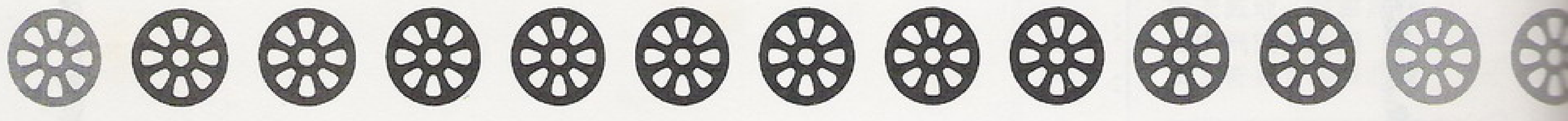
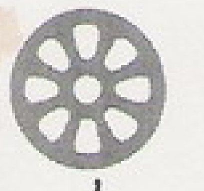
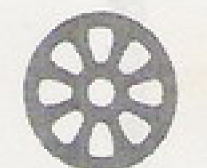
＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

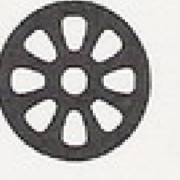
3.希望刊出那些的遊戲的小技巧？

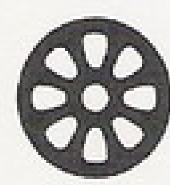
＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

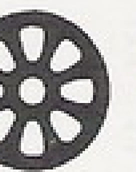
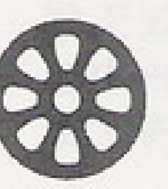
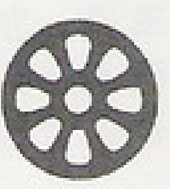
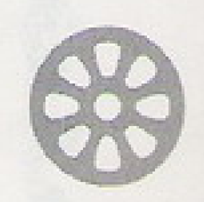
三、遊戲意見（最近一個月所買的遊戲）

遊戲名稱	很好玩	好玩	沒好玩	不好玩	很不好玩
＿＿＿＿＿＿	□	□	□	□	□
＿＿＿＿＿＿	□	□	□	□	□
＿＿＿＿＿＿	□	□	□	□	□
＿＿＿＿＿＿	□	□	□	□	□
＿＿＿＿＿＿	□	□	□	□	□
＿＿＿＿＿＿	□	□	□	□	□
＿＿＿＿＿＿	□	□	□	□	□
＿＿＿＿＿＿	□	□	□	□	□
＿＿＿＿＿＿	□	□	□	□	□
＿＿＿＿＿＿	□	□	□	□	□



銀河帝國傳

就算是遙遠的未來　　即使在天外的銀河

天災　人禍　動亂依然逆流

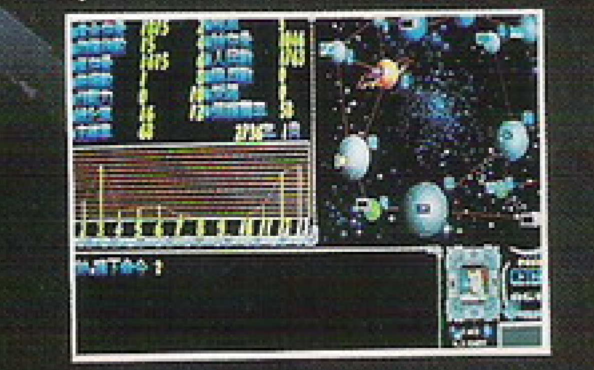
爲　伸張宇宙公理　　或　衍逞霸權野心

一個個　軍事高手堆砌戰場

一隊隊　機動鐵甲創造廢墟

星際股市行情

也跟隨起起落落



各地叛軍鎗聲更反覆轟轟隆隆

最後　　　終戰已過

是否還有蒼涼的明月照九洲



軟體世界首部以銀河太空為舞台
之「中文版」戰略遊戲　—籌製中

請密切
注意出片日期…



軟體世界「中文版三國志」不分日夜趕製中……

軟體世界雜誌社　高雄郵政28－34號信箱